

BLACKSAD · DEVIL MAY CRY 5 · DAYS GONE · FALLOUT 76
EDGE®
EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO
RESIDENT EVIL 2
CAPCOM PONE AL DÍA EL SURVIVAL HORROR POR EXCELENCIA
5,95 EUROS
#8
DIC/ENE 18-19

EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Pep González @bizarduno - Alba Valle @avalgar2 - Transcreat Solutions @Transcreat - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @ toniolalarcon - Yago López @YagoLopez - Diego González @Diegonzalez86- Judith Dugo @jdugo - Jaime San Simón @eslinchis - Tomás Crespo @ tomaszcrespo - Marc Vilajosana @MarcVilajosana -

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 97275741 - E-mail: ygarcia@panini.es

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 6/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.

FUTURE



Oda al papel

Nos vas a permitir, querido lector, que por una vez hablemos de nosotros. De la edición española de EDGE, concretamente. En este número habrás percibido un descenso del número de páginas, hasta las 100, a fin de buscar la rentabilidad de un producto que, como debes de imaginar, no resulta precisamente barato de confeccionar.

Cuando el sector de los videojuegos arrancaba en nuestro país, al amparo de la Edad de Oro del Software Español, allá por la década de los 80, varias fueron las publicaciones impresas que se animaron a relatar, sin Internet mediante, lo que allí sucedió, influyendo decisivamente en su despegue y ayudando a los lectores a separar el grano de la paja.

Esta excursión al pasado, algo vertiginosa, sirve para analizar con la perspectiva merecida la situación actual, donde el sector de los videojuegos es una industria potente de la que, lamentablemente, no se hacen eco los medios de comunicación tradicionales si no es para rescatar algún hecho luctuoso relacionado con la violencia, o alguna noticia macabra del estilo. Nada que ver, por ejemplo, con el tradicional repaso en los noticiarios a la cartelera del cine de los viernes, un sector en el que, por cierto, la violencia campa a sus anchas y del que los medios tradicionales poco o nada tienen que denunciar.

Nuestra revista, como otras de calidad que se hacen en España, vive directamente de las ventas, y poco de la publicidad. Las compañías editoras y distribuidoras de videojuegos en España, y nos atreveríamos a decir que en el resto del mundo occidental, han decidido de un tiempo hacia aquí que no les merece la pena invertir en el papel, y sí, por ejemplo, en portales especializados. Obvian que publicaciones como la nuestra sirven como base de muchas otras, publican informaciones exclusivas y bien trabajadas, alimentan las teorías de los ahora llamados *influencers* y permiten que la publicidad se mimetice con el contenido sin *adblockers*, ni el tradicional desapego del usuario a la publicidad *online*, cada vez más intrusiva y menos amigable.

Hay muchas razones, demasiadas, para invertir en revistas, en papel. No solo en EDGE, sino en muchas otras publicaciones que, como nosotros, intentan subsistir para ofrecer un periodismo más reposado y nada atento al *clickbait*, fuente de tráfico, cierto, pero de dudosa repercusión monetaria para las compañías de videojuegos.

Por tanto, las revistas de papel ofrecemos cobertura redaccional fidedigna, afinidad a un *target* con cierto poder adquisitivo y con poder e influencia entre sus semejantes, un producto tangible y coleccionable, donde la información se consume sin cortapisas y el mensaje, también el publicitario, se transmite mejor. En definitiva, trabajamos para formar a un consumidor de videojuegos más responsable y conocedor del ocio interactivo. Pero, a cambio, salvo aquellas publicaciones con versión web, no recibimos apenas inversión publicitaria. Y sí, en España triunfa la cultura de lo gratis: nos gusta consumir gratis tanto lo que es como lo que no. Pero, precisamente por eso, los responsables de marketing de las distribuidoras deberían reflexionar sobre a dónde destinan sus inversiones. Está en juego su negocio... y el nuestro.



juegos secciones

Hype

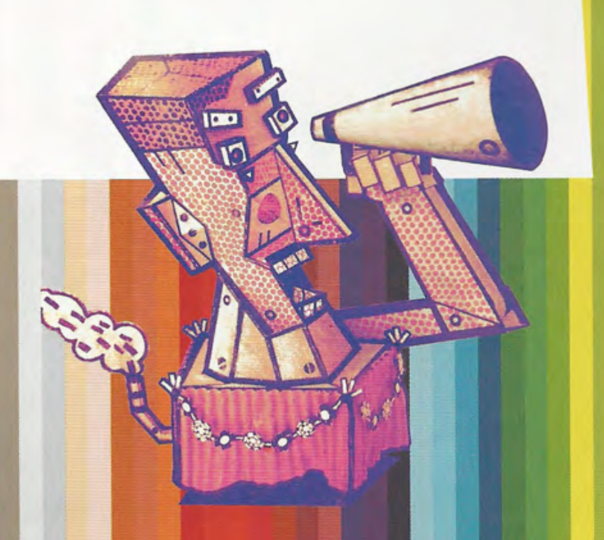
Play

Opinión

Reportajes









Pixel Perfect

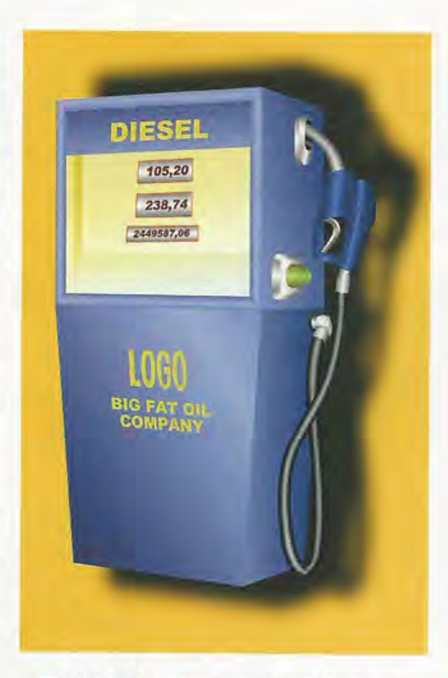
Los juegos como autoservicio

JAVIER RODRÍGUEZ

Hace mucho tiempo trabajé como *betatester* de videojuegos. No exactamente con el fin de encontrar e informar sobre errores en el juego, sino específicamente sobre su traducción al castellano. Es decir, me tenía que jugar juegos completos o parte de ellos una y otra vez para ver si todas las voces y los textos traducidos estaban en su sitio. Y cuando digo hace mucho tiempo, quiero decir en los noventa; hace mucho tiempo. Por aquel entonces, las compañías desplazaban responsables de localización de todo el mundo hasta las instalaciones de los equipos de desarrollo para encerrarse unos días en la recta final de la producción de un videojuego para pulir esta y otras características de producto. Porque entonces, amigas y amigos, entonces (¿estáis sentados?, si no es así, hacedlo, por favor), por aquel entonces, digo... LOS JUEGOS TENÍAN QUE SALIR PERFECTOS DESDE EL PRINCIPIO. Todo el código del juego estaba en una caja, en forma de cartucho o disco, y así iba a permanecer hasta el fin de sus días porque no había forma de modificarlo, a no ser que fuera produciendo otro máster y volviendo a duplicar. No había forma de conectarlo al estudio para proporcionarle parches digitales. Por eso las compañías invertían ingentes cantidades de recursos de todo tipo, temporales, económicos y humanos, en que todo estuviera fetén antes de duplicar.

Ojo, que el trabajo de *betatester* no es nada sencillo y mucho menos divertido. Es tedioso, muy técnico, muy metódico y, como todo en nuestro sector, ha cambiado mucho en estos años, contando ahora con profesionales especializados capaces de encontrar y replicar errores ayudados de *software* especial desarrollado por las mismas compañías de videojuegos para hacer el proceso lo más rentable posible.

Porque, claro, los juegos actuales tampoco tienen nada que ver; no es lo mismo en absoluto comprobar errores en un juego lineal que, por muy largo que sea, siempre va a seguir un mismo desarrollo, que hacerlo en los mundos abiertos y gigantescos en los que nos movemos ahora con nuestros personajes virtuales, rodeados de cientos de elementos que hacen que las variables de acción se multipliquen exponencialmente y con ellas todos los errores que se pueden producir.



Debió de ser a principios de los 2000 cuando algún responsable se sirvió su propio combustible

Me imagino que debió ser en algún momento de principios de los años 2000 cuando algún responsable de alguna compañía de videojuegos se tuvo que servir su propio combustible en una gasolinera, o pasar su compra por los lectores de código de barras en un supermercado, o después de subir la puntuación de un restaurante a TripAdvisor; debió de ser entonces, digo, cuando se le ocurrió: «¿Y por qué no lo hacen ellos?». Gran idea. «Accede a la beta», lo llamaremos. Debió de pensar que a la gente le encantaría formar parte de ese trabajo, ideando un sistema mediante el cual pudieran jugar miles de personas a la vez en todo el mundo y así el sistema haría las pruebas necesarias en la retaguardia. Parece justo, sin embargo: la compañía utiliza gratis unos recursos humanos que cuestan una pasta y los jugadores pueden probar el juego antes, también gratis. Pero entonces, ¿por qué salen tantos juegos con tantos errores? ¿Por qué nos hemos acostumbrado a darnos un margen de al menos una hora cuando estrenamos un juego para descargar ese parche de lanzamiento? ¿No tienen suficiente con las «fases beta»?

Y ya puestos, ¿os acordáis cuando auténticos profesionales dedicaban horas y horas a jugar a un producto para el que quedaban semanas hasta su lanzamiento, para luego ofrecer al público unas impresiones basadas en su experiencia, estando además en la mayoría de los casos excelentemente escritas? ¿Qué necesidad real tiene ahora una compañía de adelantar un código a un periodista, si nada más salir el juego va a tener a un enjambre de aspirantes a estrella de YouTube «unboxeando» (perdona, RAE) el juego y hablando sobre él, produciendo un contenido totalmente gratuito?

No quiero decir con todo esto que esté en contra ni de los parches, ni de los contenidos descargables, ni de los youtubers, así en general. Pero a veces echo de menos las cosas bien hechas, y a los profesionales de cada disciplina. Otras no, otras veces me gusta mancharme las manos echándome mi propio combustible.

Y por cierto, para terminar, aunque no tenga mucho que ver: Disney, por favor, no compres The Pokémon Company, déjanos en paz. ■

First Personal Shot

Mi pistola es mi pistola



EVA CID

La aventura de Arthur Morgan es la sensación del momento. El juego de Rockstar, lanzado el pasado 26 de octubre, ha tardado muy poco en colarse en la lista de los juegos más vendidos del año recaudando más de 635 millones en sus tres primeros días. Y, como suele ocurrir con cada nuevo lanzamiento de las principales franquicias de la compañía de los hermanos Houser, está copando buena parte de las conversaciones dentro del sector. Ya sea por la naturaleza de sus logros en diseño, tecnología o narrativa, por el volumen de jugadores que mueve y va a seguir moviendo, o por las polémicas que lo rodean, *Red Dead Redemption 2* es un fenómeno interesantísimo y merece la pena reflexionar sobre el tipo de narrativas que se están generando, dentro y fuera del propio juego, y de qué forma están resonando en esa gigantesca cámara de eco que inevitablemente sigue a un lanzamiento tan importante.

La polémica, que parece inherente a los juegos de Rockstar, no ha tardado en llegar y lo ha hecho de la forma habitual al servir como plataforma en la que dar rienda suelta al machismo y la misoginia de algunos usuarios. Poco después del lanzamiento del juego, se empezaron a viralizar en YouTube una serie de vídeos donde los jugadores golpeaban, humillaban y asesinaban a las sufragistas que aparecen en el esmerado retrato de la sociedad norteamericana del 1899 en la que se ambienta la aventura. A pesar de que se puede matar prácticamente a cualquier criatura con la que interactúas, casualmente uno de los vídeos más vistos del juego en la citada plataforma es el de un usuario que golpea salvajemente a una sufragista para después atarla, arrastrarla a caballo y arrojarla a un pantano para que la devore un caimán. No parece, pues, que se trate de una violencia gratuita, como se le suele llamar. Esto es una exhibición de un tipo de violencia muy específica y cargada de ideología contra un símbolo histórico de los derechos de las mujeres.

Más allá de señalar dónde recae o debe recaer la responsabilidad del estudio para no favorecer estos comportamientos, resulta interesante reflexionar por qué se producen en un entorno virtual que no los favorece. Si bien el juego permite libertad de acción y movimiento por su mundo virtual, la historia de Arthur Morgan se mueve dentro de unos códigos éticos y narrativos que pivotan en torno al concepto de comunidad. El protagonista forma parte de una banda de forajidos que viven en comuna, una pequeña comunidad formada por hombres y mujeres de diferentes procedencias y en la que el racismo y el machismo de la época afectan de una forma u otra, a veces transversal, a sus integrantes. De hecho, el juego emplea bastantes recursos y pone una dedicación especial en fomentar las relaciones protectoras entre compañeros, las dinámicas interpersonales para crear vínculos con los diferentes personajes. El propio Arthur, un hombre sin formación y con una visión del mundo muy reducida, es capaz de ser empático, abierto y sensible.



Su ritmo pausado y contemplativo camina en esta misma dirección de subrayar el valor de las pequeñas cosas y las relaciones con los otros

Una de los cosas más interesantes de *Red Dead Redemption 2* son, precisamente, estas mecánicas de cuidados. El cuidado del grupo y el abastecimiento del campamento (del que debemos hacernos cargo), la alimentación y la higiene del caballo, y hasta el cuidado y el mantenimiento de las armas. El juego consigue que todos estos objetos de juego, tradicionalmente herramientas circunstanciales para conseguir lo que queremos o para desplazarnos de un lado a otro, importen. Tu pistola es tu pistola. Tu caballo es tu caballo. Tus compañeros de viaje son tu familia. Del mismo modo, su ritmo pausado y contemplativo camina en esta misma dirección de subrayar el valor de las pequeñas cosas y las relaciones con los otros. Y todo esto tiene poco o nada que ver con usar el espacio virtual que el juego pone a nuestra disposición para ejercitar el odio visceral y la violencia descarnada.

Como profesionales, es necesario que reflexionemos sobre la manera en que interactuamos con nuestros mundos virtuales, y es importante analizar qué síntomas o problemáticas sociales emergen en el libre ejercicio de los mismos. Los juegos no son solo juegos. Que *Red Dead Redemption 2*, que ofrece una de las experiencias más interesantes del año enarbolando un tipo de sensibilidad poco habitual, sea al mismo tiempo una plataforma de difusión de odio, es una buena muestra de ello. ■


HELLO NEIGHBOR™
HIDE & SEEK
DISPONIBLE EL
7 DE DICIEMBRE DE 2018
12
www.pegi.info
VIOLENCE
DYNAMIC PIXELS
tiny Build
gearbox publishing
TINYBUILD, LLC. ALL RIGHTS RESERVED. © 2018 DYNAMIC PIXELS. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GEARBOX PUBLISHING. GEARBOX AND THE GEARBOX SOFTWARE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS, AND THE GEARBOX PUBLISHING LOGO IS A TRADEMARK, ALL USED COURTESY OF GEARBOX SOFTWARE, LLC.

Paroxismo
Historias para compartir



SERGIO BUSTOS

La primera consola que tuve de pequeño fue una ahora desvencijada SEGA Mega Drive. Lo cierto es que la guardo con mucho cariño, y sigue dando guerra aún hoy cuando la desempolvo para rejugar a *Sonic* o, de paso, recordarle a mi madre aquellos años en los que me la encontraba dedicándose a superar fases con tranquilidad y engrosando su puñado de anillos mientras que, para mí, aquellos aros suponían la diferencia entre tener una oportunidad más o no en el nivel. Me gusta rememorar aquellos días donde pausaba la partida para ir a comer, volviendo inmediatamente después con miedo a encontrarme bloqueado el juego y tener que soplar el cartucho, atormentándome por haber perdido todo el progreso. También esas mañanas de sábado en las me enfadaba con mi hermano porque siempre escogía al número uno del *ranking* de *GrandSlam: The Tennis Tournament*, lo que le otorgaba una notable ventaja frente a mí, un chaval incomprendido que elegía el quinto mejor jugador por el mero hecho de que le gustaba su aspecto y el color de su ropa. O las tardes con un amigo en *Street of Rage*, descubriendo en cooperativo nuevos escenarios, con embriagante música techno y enfrentamientos finales cada vez más difíciles y diferentes.

En aquellos años, compartir significaba otra cosa. Compartías un mando, momentos en una misma habitación. Hasta compartías aquellos Pokémon exclusivos de *Rojo o Azul* por el cable link de tu Game Boy. Hoy, compartir es otro mundo. *Streamings*, YouTube, redes sociales... No es mejor, ni peor; solo diferente. Pero en mí deja una sensación agridulce el hecho de que ahora, si bien hay más facilidades para jugar y hablar con todo el mundo, esos momentos a veces se sientan tan lejanos, tan asépticos. Pero algo ha cambiado en mí en esta recta final de 2018.

Red Dead Redemption 2 probablemente sea el juego del año, uno de los mejores de la generación. Lo es por cómo trata la narrativa o cómo te presenta su mundo abierto, apostando por salirse de los estándares dentro del mayor estándar que existe actualmente. Pero para mí, a menudo lo es por otro motivo. El título de Rockstar se ha convertido en una reminiscencia de lo que más echaba en falta. Compartir; la experiencia de vivirlo, o de contarlo. ¿Vivirlo? Con alguien al lado, alguien que, sin coger un mando, se ve embelesado por lo que ocurre en pantalla y se queda pegado un rato a ti preguntándote si puedes hacer cierta acción, o aterrorizado cuando despellejas a un caimán. ¿Contarlo? A tus amigos o compañeros de consola, aquellos con los que charlas a menudo sobre su viaje y el tuyo, dos muy diferentes dentro de un mismo videojuego. Desde el que te cuenta que ha disparado al aire para asustar a la prole y le ha caído un pájaro muerto al lado hasta tú descubriendo que un mendigo, que te pide dinero aludiendo que es ciego, se desenmascara y deja de serlo cuando apuntas el arma para comprobar si ve o no. *«¿Has hecho esto?», «¿has ido aquí?», «¡me acaba de pasar una cosa que ya verás!»*. Así. Constantemente.



Contarle a un amigo tu experiencia con un juego es algo inherente a ellos

Algunos creerán que exagero, que mi discurso histriónico se ve rápidamente desmontado cuando constantemente se comparten momentos únicos en multijugadores *online*, o en la misma escena competitiva. Es cierto que el impacto puede asemejarse, pero yo no hablo de eso. Hablo de una experiencia mucho más introspectiva y personal, una que no traspasa tanto tu círculo como que refuerza lazos con los más allegados. Una que sucede solo en determinadas ocasiones y que no es comparable. Y la verdad es que me ha ocurrido más veces, pero no recuerdo que haya sido de una manera tan acuciante. Unos me dirán que es algo habitual en la saga *Souls*; otros, que *Breath of the Wild* es el ejemplo mesiánico de estas situaciones. Da igual, lo importante es que es algo inherente a los videojuegos, algo único y propio de lo que podemos presumir.

Aquella destartalada Mega Drive sigue conmigo. Con ella, mis dos mandos: el búmeran de seis botones de Mega Drive II y el clásico y vetusto de tres que, a día de hoy, aguanta mucho mejor el paso del tiempo. Conservo la consola con el mismo amor que el primer día que la toqué, principalmente porque mis experiencias con ella trascienden, por mucho, de un simple *hardware* antiquísimo dirigido al entretenimiento. Mi caja de *Red Dead*, con sus dos discos, la guardaré con un cariño similar, y no es poco. Al fin y al cabo, ambos son solo trozos de plástico o circuitos enrevesados, pero tanto tú como yo sabemos que, cuando miramos allí, poco queda de aquella reducción a lo absurdo. Allí no hay plástico, sino infancias, relaciones y carcajadas. Vivencias, recuerdos y anécdotas. Allí hay historias, para contar y compartir. Y solo eso es mucho más de lo que uno podría esperar. ■



Petoons Studio: el videojuego como punto de unión entre toda la familia

Por Marina Amores

Sobra convencer a nadie entre estas páginas de que los videojuegos son una gran herramienta, sino la más potente, para educar, enseñar nuevos conocimientos y transmitir valores a personas de cualquier edad. Aunque EDGE está, por norma general, orientada a adultos, y de ahí el enfoque en títulos para los mismos, no podemos olvidarnos de que también hay un gran espacio para los más pequeños y, lo que es más interesante, de que existen videojuegos como *Petoons Party* creados con el objetivo precisamente de que los más pequeños no se aíslen con la tecnología.

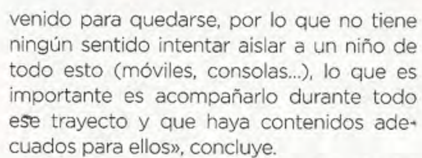
Estrenado el pasado 16 de agosto como exclusiva temporal de PS4, el videojuego familiar *Petoons Party* es el producto de un equipo de artistas, desarrolladores y educadores que tienen claro que es imposible enseñar si no entretienen primero. A través del transmedia y explotando al máximo el universo propio creado, *Petoons* quiere hacerse hueco como punto de unión entre adultos y niños, además de como herramienta pedagógica.

En esa línea, lo que sin duda sorprende a primera vista es ver ese «PEGI 3» en un título de PS4. «Teníamos que estar sí o sí en el mundo de las consolas», afirma **Sergio García**, CEO y cofundador de Petoons Studio. «A pesar de esa noción que tenemos de PS4 como una consola para *hardcore gamers*, creemos que hay una oportunidad para que este dispositivo, que ya está en más de 74 millones de hogares, pueda ser disfrutado por los más pequeños y que sea la puerta de entrada a los videojuegos para ellos», añade, recalcando su negativa a que sea una plataforma solo para adultos. Incluso a nivel de negocio: Sergio subraya que una consola como PS4 necesita ir reclutando a nuevos jugadores.

«Para mí, como padre, el videojuego me parece algo excelente, es una herramienta más para que mis hijos puedan aprender y un punto de encuentro», afirma **Daniel del Amor**, CTO y cofundador del estudio. «Lo que me preocupa no es el medio, sino el contenido», añade, respecto al mal uso que muchas veces se hace de la tecnología y su consiguiente demonización, especialmente por ignorancia. «Creo que el videojuego ha







venido para quedarse, por lo que no tiene ningún sentido intentar aislar a un niño de todo esto (móviles, consolas...), lo que es importante es acompañarlo durante todo ese trayecto y que haya contenidos adecuados para ellos», concluye.

Petoons es un *party game* que cuenta con tres modos de juego, dos tableros con formato de isla, cuatro copas y 14 minijuegos con opción de hasta cuatro jugadores en local y acompañado por unos controles muy sencillos e intuitivos que permiten que el videojuego sea lo más accesible posible a todos los públicos. «Para nosotros no es tan importante lo que se está viendo en la pantalla, sino lo que se está generando en el hogar en el momento de estar jugando», afirma Sergio, subrayando la importancia ante todo de esa experiencia compartida.

«Queremos crear un tipo de producto mucho más inclusivo donde puedan jugar hasta los abuelos, donde todo el mundo pueda tener una primera experiencia con el videojuego», nos explica Sergio. «La idea es que los niños y niñas entren en el mundo de los videojuegos, pero que sea a través





de productos orientados y diseñados para ellos», continúa. «Nuestra filosofía de estudio es que las familias que juegan juntas son las más felices y todo lo que hacemos intenta cumplir esa premisa», prosigue, recalcando la parte pedagógica constante del videojuego que insta al trabajo cooperativo entre los jugadores.

El resultado de toda esta filosofía no es solo *Petoons Party*, el título para la consola de sobremesa de Sony, sino que el estudio está trabajando paralelamente en una serie de animación dentro del mismo universo y que se complementa con el videojuego. El transmedia también está además pensado para móviles a través de apps, plataforma de nacimiento, de hecho, de *Petoons*. «También los guiones y los *storyboards* que estamos haciendo para la serie nos dan pie a montar productos como cuadernos, libros de pintar y colorear, cómics, publicaciones de cuentos sobre los personajes... cosas que complementan al final el proyecto total», especifica Sergio, añadiendo el tema de los juguetes, algo muy en la línea del 'play together' (jugar juntos).

«Todo lo que hacemos y diseñamos a nivel de producto tiene que poderse jugar incluso en una representación física», afirma, explicando cómo muchos de los minijuegos incluidos en el videojuego son totalmente replicables en un parque o en una playa. A todo esto se suma el concepto que han acuñado de 'storyplaying', la fusión del *storytelling* con los videojuegos para *smartphones, tablets* y consolas. «El juego tiene que contarte una historia, y las historias tienen que ayudarte a crear juegos», explica Sergio.

«Estamos creando un contenido para los niños y para las familias que dé igual si los estás jugando o si lo estás visionando; que todo te permita estar en esa experiencia», continúa Sergio. Un concepto que ha hecho que el equipo no solo cuente con perfiles típicos del desarrollo del videojuego, sino también con perfiles de animación tradicional, con guionistas, educadores, psicólogos...

«En la parte del diseño de la experiencia y sobre todo de la usabilidad nos están asesorando psicólogos especialmente con el tema de las edades para no generar frustración cuando los niños cogen los mandos», afirma, explicando la tarea de asegurarse de que todos los perfiles de edades están bien reflejados en la experiencia, incluso los que no participan jugando de forma activa. «Hacer un producto que le guste a un niño de seis años, a un chaval de 17 y a un señor de 55 es complejo porque las habilidades son distintas y el ritmo que esperan de un videojuego es muy diferente», recalca Daniel del Amor, sobre la dificultad a la hora de encontrar un equilibrio.

El presente y el futuro del estudio está bastante claro por ahora para ellos. Con más de 100 000 descargas durante estos primeros meses en la PS Store, *Petoons Party* no solo llegará al resto de plataformas en 2019, así como a otros países del mundo, sino que la secuela es también una realidad. «*Petoons Party 2* será un producto evolucionado que cumple mejor la promesa del *storyplaying* donde las historias y los juegos están mucho más enlazados, además de estar más conectado con la serie de animación», afirma Sergio, explicando todo lo aprendido durante el desarrollo de este primer título. Sea como fuere, en *Petoons* Studio tienen claro lo más importante de su tarea: «La clave es divertirnos nosotros». ■







UNIÓN

Unity Technologies ya no es esa empresa que ha creado uno de los motores gráficos más célebres del mundo: ahora también hacen juegos.

Hemos viajado hasta Copenhague para conocer por dentro Unity Technologies, creadores de uno de los motores gráficos más populares que existen. Durante la visita a sus oficinas, hay una frase que no paramos de oír: «Nosotros no hacemos juegos». **Brett Bibby**, vicepresidente de ingeniería de la compañía, no deja de repetirlo. Además, añade cosas como: «Somos el equipo de 600 personas que hay detrás de todo desarrollador» o «El éxito de nuestros clientes es nuestro éxito». Sin duda, es una postura muy inteligente para una empresa que se dedique a crear herramientas, pero ahora, en su afán por superar a la competencia, Unity ha empezado a crear también sus propios juegos.

Desde su fundación en 2004, Unity se ha centrado en su misión de «democratizar el desarrollo», y la han hecho realidad produciendo herramientas para que crear videojuegos sea cada vez más fácil, cediéndoselas sin coste a los estudios más pequeños. Gran parte de ese objetivo es ayudar a los desarrolladores a dar vida a sus universos con el mínimo esfuerzo posible. Si echamos un vistazo a la Asset Store de Unity (literalmente, su «tienda de recursos»), encontraremos paquetes gratuitos de árboles y rocas con un gran nivel de detalle, así como todas las piezas necesarias para crear tu propio juego de plataformas en 2D.

Tal como hemos podido comprobar durante nuestra visita, aunque este tipo de herramientas de Unity tienen cada vez mejor calidad, en la actualidad la compañía no se centra solo en proporcionar una gran cantidad de contenido. Al fin y al cabo, *Fortnite* ha demostrado que puedes llegar a crear el juego más popular del mundo usando un solo mapa.

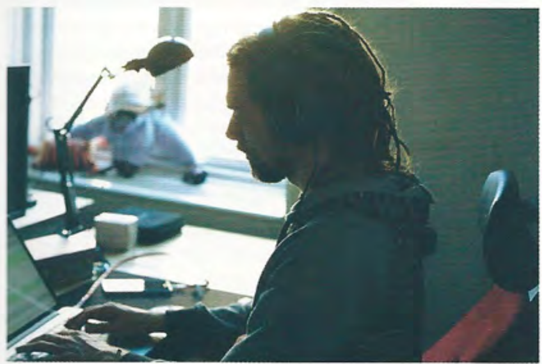
De hecho, en cierto modo, *Fortnite* supone un problema para Unity; igual que otros éxitos multijugador como *PlayerUnknown's Battlegrounds* o *ARK: Survival Evolved*, ha sido desarrollado con Unreal Engine 4, su principal competidor. Además, el gran éxito que ha cosechado ha contribuido en gran medida a la evolución del propio motor. Unity ha descrito *Fortnite* como un «entorno de pruebas del desarrollo», ya que ha sentado un importante precedente en la forma de adaptar los juegos de monitor (o televisor) a dispositivos móviles. En consecuencia, también ha acelerado la optimización del motor en cuanto al rendimiento en juegos multijugador masivos, y ahora Unreal resulta todavía más atractivo para cualquiera que se proponga desarrollar el próximo multijugador que arrase en todo el planeta.



Mientras, los usuarios de Unity (que son más de un millón activos cada mes) tienden a crear juegos independientes más pequeños: véase el caso de los exitosos *Hollow Knight*, *Overcooked* o *BattleTech*. De cara al futuro, los títulos de mayor nivel que se están desarrollando ahora mismo en Unity son *Ori And The Will Of The Wisps* de Moon Studios e *In The Valley Of Gods* de Campo Santo. Son proyectos muy esperados que seguro que funcionarán muy bien, pero *Fortnite* ha puesto el listón muy alto. Si hay que buscarle un equivalente en Unity, sería *Pokémon Go*, pero su naturaleza y particularidades lo invalidan como ejemplo de caso de éxito. «Que el próximo juego *first-party* de PS5 se hiciera en Unity», fantasea Bibby. «Eso sí que sería un éxito».

Sin embargo, la intención de Unity por el momento es crear sus propios ejemplos de lo que puede llegar a ofrecer su motor a los desarrolladores actuales. Así que sí: Unity está haciendo juegos, aunque sea temporalmente. Quizá no sean juegos completos, pero sí muestras que pueden servir de inspiración a otros desarrolladores. Su primera creación es un juego de disparos en primera persona multijugador, y no creemos que sea casualidad.

Hablamos de un título sin nombre en el que está trabajando un equipo de seis personas creado específicamente para el proyecto. El programador jefe es Peter Andreasen, que tiene dos décadas de experiencia a sus espaldas y ha trabajado en el otro lado, en juegos como *Hitman: Blood Money* o *Kane & Lynch: Dead Men*. «Queríamos crear un multijugador para mostrar a los usuarios cómo hacer algo así en Unity», comenta Andreasen. «Muchos usuarios nos dicen que les gustaría iniciarse en los juegos multijugador, pero no es fácil, así que decidimos darles un punto de partida». ▶



En la actualidad, como muchas otras empresas tecnológicas, Unity tiene su sede central en San Francisco, pero el juego de muestra se desarrolla en Copenhague, lugar de origen de la compañía. Sea como sea, puede decirse que son un fenómeno internacional, ya que están presentes en 25 países.



Ese es el único propósito del juego. Todos sus elementos, desde el diseño asimétrico hasta la historia que hay detrás, han sido elegidos a conveniencia de la tecnología sobre la que se construyen. La acción se centra en una raza de terraformadores extraterrestres y unos mineros robots locales; el objetivo es que los dos grupos se enfrenten e intenten capturar y defender los tres puntos del mapa.

Andreasen admite que la premisa no es más que «una excusa para producir el máximo contenido posible». De hecho, la existencia de dos razas distintas ha permitido al equipo crear dos tipos de personajes, cada uno con sus propios tipos de armas. El juego transcurre en un solo mapa con distintos entornos que van desde un yermo árido hasta paisajes repletos de plantas exóticas, pasando por espacios interiores de tipo industrial.

Aunque el juego no está diseñado para divertir, durante nuestra visita parece que el equipo de desarrollo no se lo pasa mal de todo. Como cualquier demo técnica, es básicamente un escaparate que muestra las capacidades del motor, pero también pretende ser una herramienta de aprendizaje tanto para los desarrolladores que vayan a usarlo como para la propia Unity.

«Lo que queremos es que los desarrolladores vean esto y digan: "Vale, esta luz de aquí la quiero para mi juego", y luego solo tengan que abrirlo y ver cómo se ha hecho», apunta Andreasen. «Hemos dejado ahí todas las herramientas. No solo importa el tiempo de ejecución, sino también las distintas herramientas de edición que hay que crear para poder producir algo. Por eso hemos decidido dejarlas ahí; para que la gente las coja y, si quiere, las use en sus propios proyectos».

También tienen la esperanza de que este juego de muestra sea un buen punto de partida para quienes intentan dar sus primeros pasos en esto y pasar de jugar a crear. «Muchos de nosotros empezamos en esto con los mods o gracias a proyectos de código abierto», añade Andreasen, señalando al equipo. «Mucha gente aprende cosas nuevas trasteando y experimentando».

Por su parte, Unity aprovecha el juego de muestra para probar nuevas funcionalidades en un entorno controlado antes de que vean la luz, a modo de *beta test* interno. En la empresa lo llaman *dogfooding* (literalmente, «comerse la comida del perro»), que es otra forma de decir que prueban sus propios productos antes de lanzarlos al mercado para poder comprender mejor cuáles son sus problemas y encontrar así mejores soluciones.

Las oficinas acristaladas en las que trabaja el equipo están situadas (nos comentan que es algo intencionado) justo en medio del departamento de I+D. Es una forma de animar a los trabajadores a que hablen de alguna nueva funcionalidad que necesite testeo o de pedir opiniones sobre algún asunto concreto.

En teoría, todo suena fantástico, pero ¿qué está ocurriendo en la práctica? Andreasen no logra recordar ningún gran cambio que se haya implementado en Unity a raíz del desarrollo de este juego. Afirma que solo ha habido pequeñas

El paisaje de Mega City está formado por unos pocos cientos de componentes, pero pueden combinarse como si fueran piezas de Lego y dar lugar a un número casi infinito de resultados.

Mucho más que contenido

Una de las formas que tiene Unity de intentar facilitar el proceso de desarrollo es derribar las barreras entre programadores y artistas. En la actualidad, su editor cuenta con una serie de herramientas de modelado 3D al estilo SketchUp para que cualquiera pueda modificar los objetos del juego, pero la compañía tiene grandes planes de futuro para sus herramientas visuales. «Seguramente, a partir del año que viene, cualquier artista que no tenga ni la más remota idea de programación podrá abrir Unity, meter contenido dentro y crear una experiencia. Con solo usar el sistema de programación visual para unirlo todo y pulsar un botón, generará un código mucho más eficiente que el que podría escribir a mano un programador con 20 años de experiencia», asegura Brett Bibby. «Va a cambiar el mundo».



Brett Bibby, vicepresidente de ingeniería









mejoras en la optimización y el rendimiento. De acuerdo, entonces, puesto que el equipo no debe preocuparse por las ventas como ocurre con otros equipos de desarrollo, ¿a qué aspiran?

«Todos nos dedicamos al desarrollo de videojuegos, así que siempre estamos pensando en cosas que nosotros mismos encontraríamos útiles si estuviéramos fuera. Para nosotros, la prueba de que nuestro trabajo funciona es el éxito de otros desarrolladores. Si dentro de unos años me encuentro con un desarrollador que haya vendido diez millones de copias de un juego hecho con Unity, y resulta que el equipo empezó sus andanzas gracias a este juego de muestra, me sentiré muy orgulloso. Incluso aunque al final hayan modificado todas las líneas de código. Me alegraría mucho, y esa es para mí la meta».

Si el juego de muestra es un reflejo de lo que los motores comerciales pueden ofrecer al mundo hoy en día, la demo técnica que nos enseñan, mucho más tradicional y con un espectro mucho más amplio, es una muestra de lo que Unity será capaz de lograr en el futuro. Un coche volador que parece sacado de la versión original de *Blade Runner* pasa entre torres iluminadas por unos rayos de sol granulados. Es Gormenghast en versión paisaje urbano; una amalgama de rascacielos salpicados de signos de neón y exoesqueletos de andamio que se extienden a lo largo y ancho hasta donde alcanza la vista.

En medio de semejante espectáculo de inspiración ciberpunk, es difícil ignorar la influencia de cierta demo del E3. Aun así, esto hace que Night City parezca incluso provinciana, con algunos matices importantes. Por esta ciudad solo circulan vehículos voladores que forman líneas de tráfico por arriba y por abajo, a diferencia del bullicio callejero que ha estado enseñando CD Projekt. Y no olvidemos que, por ahora, solo es una demo. Sea como sea, la escala ya impresiona. Nos aseguran que en la demo hay unos diez millones de objetos y que, de ellos, 3,5 son visibles en todo momento. Al parecer, un juego de Unity de gran escala suele contener unos 100 000, que son los que hay en un solo edificio de esta demo.

Para nuestro asombro, descubrimos que toda la escena ha sido creada por dos artistas, cogiendo elementos de otro proyecto, y en solo tres semanas. Bueno, al menos la estructura básica; el resto son recursos de alta resolución creados por artistas externos. Unity ha construido ▶



Desde el punto de vista del diseño, el estilo visual del juego de muestra es completamente genérico. Tiene las típicas estructuras oxidadas de *Doom*, un arsenal alienígena propio de *Destiny* y una arena fina digna de *Rage 2*.



una ciudad entera solo para poder mostrar la funcionalidad más reciente de su motor: los «prefabricados anidables», cuyo nombre, de primeras, no resulta especialmente atrayente. El equipo usa varias analogías para explicarlos: «bloques de construcción», «muñecas rusas», «Lego»... pero, al final, es una forma más de usar los recursos de Unity.

Nikoline Hoegh, diseñadora de experiencias de usuario de Unity, comenta que «un prefabricado es un objeto reutilizable». «Puede ser una lata, una bolsa de basura o un edificio entero. Todos son elementos del juego que se pueden añadir y mover. Si coloco uno y hago varias copias, puedo actualizarlos todos a la vez con solo modificar uno de ellos. Esto ya existía antes; de hecho, es la forma de construir mundos y juegos en Unity actualmente. La novedad es que ahora se pueden meter unos dentro de otros».

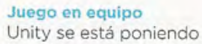
De esta forma, los objetos más pequeños como paredes, persianas o aparatos de aire acondicionado se pueden colocar en conjuntos de parcelas más grandes que, a su vez, se pueden combinar en bloques hasta formar, por ejemplo, un rascacielos. Básicamente, son conjuntos de parcelas. Quizá parezca que el resultado de esto solo puede ser entornos muy monótonos, pero nada más lejos. Si te arriesgas y acercas tu vehículo volador lo suficiente como para fijarte en los detalles, verás que hay algunos signos de neón que se repiten, pero en el conjunto general no se aprecia. Los edificios están dispuestos en una estructura que recuerda al coral, y los apartamentos no muestran ningún patrón aparente; parecen creados individualmente.

En Unity aseguran que no podrían construirse entornos así sin los prefabricados anidables. Defienden que esta funcionalidad resuelve un problema que afecta incluso a los desarrolladores más grandes, ya que los juegos de mundo abierto son cada vez mayores y crear entornos a escala con un gran nivel de definición supone un trabajo enorme. «Si te fijas, es imposible construir 50 niveles de contenido fotorrealista en 8K», afirma Bibby. «Es demasiado trabajo».

Hablan de darle al proyecto Mega City su propio juego de muestra en el futuro, pero de momento solo es una opción. «Lo que el grupo de Peter está haciendo es coger a Suiza (la neutral) y convertirla en una que se moja un poco más», dice Bibby. «Si fuera un juego de disparos en primera persona, lo construiríamos así; y eso es lo que queremos hacer con el resto de los géneros».

La idea es incluir en todos los juegos de muestra las soluciones individuales que se necesitan para hacer algo parecido a ellos. En la lista de Unity hay juegos de estrategia, multijugadores masivos en línea y juegos de lucha. Todos son géneros en los que el modo multijugador es clave, pero cada uno de ellos requiere una tecnología distinta y particular, desde el renderizado hasta la arquitectura de red.

Todo esto forma parte de la estrategia de Unity de ofrecer a los desarrolladores una herramienta más modular. «No creemos en las tallas únicas», comenta Bibby. Se trata de proporcionar paquetes de motor específicos para cada género. Además, los desarrolladores podrán personalizar Unity eliminando las funcionalidades que no necesiten hasta crear el motor ideal para su proyecto, ya sea un juego indie con una estética sobrecogedora o el siguiente *shooter* multijugador estrella. ■


Juego en equipo

Unity se está poniendo las pilas con el multijugador. El año pasado invirtió 19 millones de libras en comprar Multiplay, la compañía de alojamiento de servidores de juegos que antes pertenecía a la empresa británica Game. Además, en junio anunció que se asociaba con Google Cloud para proporcionar a los desarrolladores una infraestructura de servidores. «Tenemos la sensación de que la mayoría de las redes son muy genéricas. Es un poco, "toma, una solución de red, sirve para lo que quieras", y eso ya no nos convence», dice Brett Bibby. «Así que ahora trabajamos con varias redes, no solo una. RTS proporciona la conectividad necesaria desde el primer momento sin que haya que construirla sobre otra solución genérica. Y FPS proporciona todo lo necesario, con predicción y todo lo que eso conlleva, además de simulación del lado del servidor».





Peter Andreasen, programador, y Nikoline Hoegh, diseñadora de experiencias de usuario



«En realidad, si creas una empresa de videojuegos, lo que estás creando es una empresa tecnológica», dice Brett Bibby. Tras presentar sus juegos de muestra, Unity le da la vuelta a esa ecuación.

#8



H Y P E

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

H | Y
P | E

DAYS GONE

Necesito tu ropa, tus botas y tu motocicleta

Por Sergio Bustos

Desarrollador Bend Studio
Editor SIE
Formato PS4
Origen EE.UU.
Lanzamiento 26 de abril











En EDGE nos sorprendió ver que, en la conferencia del pasado E3, Sony dejaba de lado a *Days Gone*, destacando en su lugar a otros cuatro grandes exclusivos y emponzoñando, quizá, ese aspecto de gran lanzamiento que se le había atribuido al título de Bend Studio en presentaciones previas. No podía ser por cuestiones de fechas, puesto que el de 2018 ha sido, en teoría, el último E3 antes de la publicación del proyecto, y en ese cuarteto había obras tan dispares -en tiempo y estilo- como *Spider-Man y Death Stranding*.

A día de hoy, la duda nos sigue asaltando, y es cierto que la promoción será fuerte cuando llegue la primavera, pero tras ponernos a los mandos del videojuego, sí que parece rezumar ese aura de gran producción lastrada por la sensación de no ser tan ambiciosa como las de Naughty Dog o Hideo Kojima. Lo corroboramos con un miembro del estudio de Oregón, quien nos comentó que el código era el mismo que el del E3 solo que habiendo añadido mejoras en el *frame rate* y solucionado algunos errores. Aun así, a nuestra demo le faltaba cierto pulido, porque si bien es verdad que era resultón gráficamente, contaba con muchas pequeñas asperezas que justifican completamente los retrasos que ha sufrido el título. Tampoco descartamos que haya pesado más un plan estratégico de cara a evitar la vorágine de lanzamientos del mes de febrero, uno de los más concurridos que recordamos, pero quién sabe.

Así las cosas, la nota positiva es que esta manida estética «*made in PlayStation*» suele ir acompañada de juegos notables, y las dos zonas jugables de nuestra prueba demostraban mecánicas robustas. Nada que vaya a volarnos la cabeza, pero sí muchas que siguen vigentes a día de hoy con ese objetivo; el de volar cabezas, vaya. El *feedback* de cada acción está bien logrado, ya sea en la contundencia de los golpes propinados a los *freakers* (los zombis que John Garvin no quiere que llamemos zombis) o en cualquier acción con objetos de distracción, kits médicos, trampas o explosivos. No parece que vayamos a encontrarnos nada nuevo referente al control y a las posibilidades de nuestro protagonista, que cuenta con las opciones de supervivencia más típicas del género, pero todo posee un toque más tosco de la cuenta que le sienta sorprendentemente bien. Tus armas a melé se desgastan, sientes el peso del personaje -que no es nada ágil y tarda en recoger los componentes para el *crafteo* básico- y todo lo que te rodea se siente peligroso. Es un buen punto de partida.

Por supuesto, es tan violento como pensábamos. El título impacta cuando ejecutas a un niño zombi con una animación específica y una cámara cercana, pero también te inyecta en el cuerpo esa sensación de agobio cuando tienes cerca a un grupo de cientos de infectados. El sigilo es, por tanto, la mejor opción, y deberemos dejar la alternativa de la acción para recrearnos ante enemigos solitarios o para cuando hayamos sido descubiertos. Ahí entra la importancia de la moto, tu gran acompañante y sin duda el factor que creemos que más diferenciará al juego de otras propuestas. Montado en ella, utilízala como caballo de batalla, guía a una marabunta por una senda hacia unos barriles explosivos o dispara para soltar la cuerda de unos troncos que te ayudarán a complicarles la persecución.

En ese sentido, agradecemos la libertad con la que el título te deja experimentar para salir airoso de situaciones complejas, aunque no tienes nada que hacer si el conjunto te atrapa o si cabreas más de la cuenta a los grupos de humanos o de locos que hay por las montañas. Los *rippers* no están infectados, pero son peligrosos; adoran el brote y han perdido la cabeza.

Hay muchas sombras alrededor de la obra de Bend, pero también estamos seguros de poder encontrarle múltiples luces. *Days Gone* te penaliza a menudo si no te lo tomas en serio, así que eso es lo mejor que podemos hacer: tomarnos en serio, por fin, a un videojuego que aparece y desaparece del foco de Sony con la facilidad con la que un grupo de *freakers* devora a nuestro motero. ■

RESIDENT EVIL 2

Desarrollador/Editor Capcom
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 25 de enero

Capcom le da aires nuevos a una de sus cúspides del terror

La versión 2019 de *Resident Evil 2* puede haber intercambiado los ángulos de cámara estáticos por una vista en tercera persona, pero sus creadores siguen siendo conscientes del poderío de la perspectiva fija. En la piel de un Leon Kennedy mucho más sombrío, paseamos por la comisaría de Raccoon City hasta toparnos con las imágenes de una cámara de seguridad, en las cuales un policía se enfrenta a los zombis en otro rincón del edificio, disparando a lo loco mientras pasa de una pantalla a otra. Sea un detalle intencionado o no, se trata de un recordatorio de lo que la franquicia ha sacrificado al darte el control de la cámara: el estrés de recalcular la línea de visión al cambiar de pantalla, la paranoia que traían consigo los planos picados de entornos estrechos y, claro está, la abundancia de puntos ciegos que nos obligaba a disparar a criaturas que tan sólo podíamos escuchar.

«Ahora tenemos que crear esa sensación de presencia invisible a través del diseño de niveles», nos dice el director creativo **Kazunori Kadoi**. Es cierto que la columna sonora del *remake* está preñada de sonidos amenazantes, desde alaridos sobrenaturales a goteos insistentes, pero su manejo del espacio es muy distinto. Ahora gira en torno a lo que tu linterna no alumbra cuando exploras interiores oscuros, a los cadáveres vivientes escondidos detrás de las patas de las mesas, o a lo que puede emerger de un hueco a tus espaldas. También es importante lo mucho que recuerdes los mapeados del original: Capcom quiere que los veteranos encuentren el juego más o menos tal y como lo dejaron, si bien ese nivel de conocimiento puede crear oportunidades de traición. «Queremos usar, hasta cierto punto, tu memoria muscular –esto es el vestíbulo, esto son los pasillos laterales–, pero manteniendo la frescura», dice Kadoi, con énfasis ligeramente siniestro. De hecho, retroceder es ahora más peligroso que nunca: como en juegos de terror más recientes, recuperar una llave importante puede ser un *via crucis*, porque los zombis volverán a levantarse a medida que te aproximes a tu objetivo.

Durante nuestro tiempo de juego, nos encontramos tantas sorpresas como figuras familiares. El famoso vestíbulo de la comisaría sigue teniendo su imponente estatua, pero ahora hay escaleras hacia los pisos superiores que sugieren que volver atrás en el mapa ya no será tan arduo. Algunas salas son más amplias y otras más pequeñas, de la misma manera que otras tantas se han insertado en antiguos pasillos. Muchos de los caminos originales están bloqueados por escombros o inundaciones, y algunos viejos puzles se han reelaborado: por ejemplo, el de la estatua del vestíbulo ahora requiere tres medallas, dos de ellas escondidas en los extremos del edificio, lo que te obliga a recorrerlo en profundidad. El antes insignificante tercer piso parece haber sido expandido, mientras el sótano, además de las perreras, la sala del generador y la morgue, ahora cuenta con un campo de tiro.

Muchos de esos cambios han sido introducidos para ganar cierto realismo arquitectónico. Kadoi, veterano de Capcom que se curtió en los primeros *Resident Evil*, señala que los jugadores contemporáneos son «mucho más exigentes» en cuanto a los espacios imposibles. «En los originales podías colar ciertos diseños arquitectónicos poco naturales,



La renovada historia vuelve a ponerte en la piel de Leon Kennedy o Claire Redfield, pero profundiza en sus relaciones con personajes secundarios como Sherry.



porque todo era tan novedoso que ni siquiera te planteabas que no tenían ningún sentido», comenta. «Había pasillos que te llevaban a una puerta, y detrás de ella, todavía más pasillo». Esa mayor verosimilitud también refleja, claro está, el hecho de que ahora Capcom puede emplear mucha más memoria. «En PS1 debías colocar una puerta para que se cargara la siguiente zona. En la generación actual nos hemos librado de esas limitaciones, así que podemos crear estancias tan grandes como necesitemos».

Los resultados son realmente alucinantes –el puente bien iluminado en el que te cruzas por primera vez con el mutado William Birkin se ha convertido en un laberinto de tuberías y terroríficos callejones sin salida–, pero desconcierta ese énfasis en lo real. Sus responsables se arriesgan a ignorar la incomodidad que provocaban los extraños mapeados del original, y por más que quieran reflejar las expectativas de los jugadores, el terror no funciona en base a lo esperable. Claro que Kadoi nos asegura que no han llevado la idea al extremo. «No hemos creado plantas como las de cualquier edificio de oficinas. Eso sería muy aburrido. Estamos diseñando niveles, no espacios arquitectónicos». En este momento está bien recordar que la historia de *Resident Evil* nos dice que la comisaría fue una vez un excéntrico museo de arte. Al actualizarla, Capcom está transformando un espacio que ya era una alteración de un lugar previo, y en el que la cotidianidad del trabajo policial convivía con ornamentos como estanterías falsas. Sería fascinante comprobar si se ha producido tensión entre ambas encarnaciones del edificio: nuestros vistazos a la desordenada tercera planta sugieren que, aquí, el ADN museístico toma más preeminencia que en el juego original.

Capcom también se está metiendo en terreno delicado con las ayudas visuales, para lo que están partiendo del ejemplo de *Resident Evil 7*. Y es que el *remake* hará que los objetivos sean más claros sin, esperemos, traicionar su espíritu. «Estamos intentando aliviar frustraciones sin eliminar la satisfacción de resolver puzles», argumenta Kadoi. «Si miras el mapa y hay una puerta cerrada que necesitas cruzar, en algún lugar habrá una nota que diga 'Necesito tal y cual llave'. Pero encontrarla y conseguirla sigue siendo cosa tuya. Simplemente te damos las pistas suficientes para que disfrutes del juego, sin el estrés de tener que tomar tus propias notas sobre lo que está ocurriendo».

Pero así como han sido cautelosos con el ritmo y la arquitectura de *Resident Evil 2*, se han arriesgado mucho más con los enemigos. Los zombis normales son comparables a los de los *Resident Evil* del *4* al *6*: son resistentes al daño en el torso, pero vulnerables a los disparos en las extremidades o en la frente, bamboleándose además mientras se acercan para hacer más difícil que les apuntes. Es probable que no tengas munición suficiente para acabar con todos, pero aun así es fácil aturdirlos y esquivarlos. Lo que no puede decirse de los *Lickers*, que ahora trepan por las paredes como en su secuencia de vídeo original, y usan los huecos de las paredes para pasar de una habitación a otra. Y luego está el desafortunado William Birkin, que salta entre estados más rápidos, más agresivos y más pasivos a medida que recibe daño, y siempre que puede asciende a niveles superiores con la idea de sorprenderte desde arriba.

La industria del videojuego, y Capcom en particular, tiende a reempaquetar su pasado –a menudo, mientras se enfrenta a gente que intenta preservar viejos juegos y propiedades pese a no contar con los derechos–, lo que a veces acaba traduciéndose en mera reescritura. Entre los grandes retos de este *remake* está el asegurarse de que, al actualizar el juego de 1998, no reduce de forma retrospectiva el original a algo sin acabar, a la espera de la llegada de un equipo con más recursos y más conocimientos. Lo que Kadoi apunta sobre liberarse de limitaciones tecnológicas bordea ese planteamiento, pero, por suerte, lo que hemos jugado sugiere que este *Resident Evil 2* de 2019 establece más un diálogo con el original que un proceso de finalización: una nueva perspectiva, pues, a uno de los espacios más terroríficos dentro del género. ■



Lametón de pintura
La agilidad de los *Lickers* es un buen ejemplo de los esfuerzos de Capcom para resucitar *Resident Evil 2* sin limitarse a recalentarlo. En el juego original, nos los presentaban trepando por las paredes, pero solamente luchábamos con ellos en el suelo. «No pudimos implementar una batalla en la que subieran por las paredes por temas de tecnología y tiempo», recuerda Kazunori Kadoi. «Habría sido muy difícil pelear con ellos con el tipo de control que usamos, y peor aún de programar». Veinte años después, un programador junior se ha encargado de terminar el trabajo. «Un veterano quizás no hubiera tenido la idea», apunta Kadoi. «Porque en su cabeza el *Licker* es lo que es. Hace falta ese 'no saber lo que no puedes hacer' de las mentes jóvenes».









ARRIBA Parte del placer de juegos como *Resident Evil 2* está en saber cuándo te metes en una trampa, aunque alguno de sus sustos son demasiado fáciles de prever.
ABAJO Pese a lo sombrío de su ambiente, el detalle más opresivo del juego sigue siendo su limitado inventario, si bien lo alivian las expansiones para la mochila y la posibilidad de cambiar de arma usando la cruceta.



ARRIBA La nueva perspectiva implica que es fácil perder de vista a los enemigos más pequeños y más rápidos, como los perros zombi. Mejor pillarlos por sorpresa.
ABAJO Los lanzagranadas son un buen antídoto para los *Lickers*, pero es difícil encontrar munición. Eso sí, el sistema de creación te deja, de nuevo, crear tus propias balas.
IZQUIERDA Como en el *remake* de *Resident Evil* de 2002, los jugadores pueden usar armas como los cuchillos para contraatacar y evitar daños mayores al ser agarrados. Eso sí, durante el proceso de defensa se pierde el arma.



BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Corrupción, fama, boxeo y detectives: *Blacksad* pasa del papel al videojuego

Por Marina Amores

Desarrollador Pendulo Studios
Editor Microids
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen España
Lanzamiento 2019



El reto de hacer un título *indie* que no parezca *indie*: un aspecto del juego del que Pendulo Studios presume mucho.

Se trata de uno de los estudios de videojuegos más longevos de nuestro país. *Yesterday Origins, Yesterday, The Next Big Thing* y la trilogía de *Runaway*, con más de un millón de copias vendidas, son las principales obras con las que, no en vano, se han especializado en las aventuras gráficas y en los juegos narrativos. Tras bastante tiempo sin saber de ellos, nos llegaba hace unos meses la noticia de que Pendulo Studios iba a llevar la novela gráfica, también española, de *Blacksad* al videojuego, y la verdad es que cobraba todo el sentido del mundo. No solo porque el proyecto de adaptación del universo *noir* con animales antropomorfos encajaba como anillo al dedo con la trayectoria del estudio, sino porque siempre es de celebrar que estas sinergias se queden en casa.

Para ofrecer un adelanto de *Blacksad: Under the Skin*, de cuya producción se encargará como ya es tradición, Microïds, hemos hablado con **Juan Miguel Martín**, programador jefe y músico, y con **Carlos Hernández**, jefe de animación de Pendulo Studios. Tal y como nos explican sus desarrolladores, *Blacksad: Under the Skin* supone para el estudio la primera propiedad intelectual prestada, ya que hasta la fecha, y como bien sabrán los fans, solo habían llevado a cabo proyectos propios. «Cuando Microïds nos propuso hacer algo que no saliera de las propias entrañas de Pendulo, lo primero que tuvimos fue un miedo terrible», inicia Juan Miguel. «Pero después, cuando vimos que la propuesta era *Blacksad*, se nos abrieron los ojos, porque su universo nos gustaba muchísimo y nos parece apasionante, y empezamos a ver que no íbamos a hacer algo muy alejado de lo que solíamos hacer», añade.

«Está siendo todo el desarrollo muy fluido porque, aunque es *Blacksad*, es también todo muy Pendulo», afirma Carlos, explicando que el proyecto les ha venido «como anillo al dedo». Trasladar el personaje original de *Blacksad*, en dos dimensiones, a modelarlo en tres dimensiones ha sido, sin embargo, uno de los mayores retos para el estudio. «Pese a que los fans de *Blacksad* están acostumbrados a ver al personaje dibujado en 2D, creemos que aquí Pendulo ha aportado su calidad a la hora de aplicar un arte, y creo que lo hemos conseguido con bastante éxito», nos explica el programador. En esta misma línea, sus desarrolladores también resaltan el trabajo llevado a cabo con la historia, en este caso guionizada desde cero por el estudio madrileño, y con la construcción de sus personajes, a los que afirman que les han dotado de «ese humor muy Pendulo». «El tipo de humor ha encajado muy bien», afirma Juan Miguel, detallando cómo las bromas del cómic original son muy parecidas al tipo de humor propio de Pendulo.

Pese a que, como ya adelantábamos, se trata de una historia creada desde cero bajo un universo prestado, el estudio explica que durante el desarrollo hay una comunicación con los autores originales de la novela gráfica. Sus desarrolladores nos cuentan cómo ha habido cosas mostradas del videojuego que les ha gustado muchísimo y que con otras han ido haciendo comentarios constructivos, «todo con bastante consenso, la verdad». Es una historia de detectives ambientada en la Nueva York de los años cincuenta que da comienzo con un asesinato del que nuestro protagonista será el investigador principal. «Tirando de ahí, *Blacksad* empezará a ver toda la corrupción y las trampas que hay detrás del mundo del deporte y del boxeo especialmente», explica Juan Miguel sobre el contexto de la historia

del juego. Inspirados también por el cine negro de la época, los desarrolladores no hablan solo de una Nueva York «oscura», sino que también ese aspecto queda muy bien impregnado en los personajes.

Un foco también puesto en la narrativa que, de hecho, no solo resulta en un guion totalmente ramificado, sino que nos aseguran que contará con unos pocos finales diferentes según las decisiones tomadas. «Por ejemplo, hay personajes principales que pueden morir o vivir a causa de tus decisiones como jugador, algo que ha complicado mucho la labor de guion», comenta Juan Miguel. «El guion es inmenso, es bárbaro», comenta entre risas Carlos. «Hay muchas opciones para ir desbloqueando, entre otras cosas, nuevos diálogos, por lo que me parecería muy difícil que dos personas jugando tuvieran la misma experiencia, es casi imposible», continúa. «Si por ejemplo fastidias a un personaje, en el futuro cuando vuelva a aparecer probablemente no quiera ayudarte, por lo que los diálogos que eliges repercuten también en el juego», añade.

Sobre la materialización de esta nueva historia con este universo *noir* prestado, Pendulo no quiere catalogar el nuevo juego como aventura gráfica al uso, aunque tenga aspectos directamente relacionados con este género. «Es un proyecto que nos ha hecho salir de nuestra zona de confort», reconocen en esta línea. Las grandes diferencias, a primera vista, son principalmente la ausencia de inventario, por una parte, y por otra, la sorpresa de ver QTE para los momentos de acción a lo largo de la aven- ▶



El aspecto gráfico es un apartado del que están especialmente orgullosos en Pendulo. Carlos Hernández habla de la riqueza en los detalles que ha puesto el equipo artístico: «Hemos trabajado también mucho el concepto de la luz y de los colores, creemos que el aspecto visual va a gustar mucho».

tura detectivesca. Según Carlos, se trata de una decisión de desarrollo bajo la voluntad de querer un juego muy cinematográfico, que, evidentemente, se combina con aspectos más de investigación.

«En el cómic hay parte de acción, aunque no es lo que predomina, y creímos que no pegaba mucho hacer una mecánica de lucha, pero sí de vez en cuando meter *cutscenes* en las que *Blacksad* tuviera que esquivar puñetazos... algo que aportara un poquito de acción para complementar toda la exploración y la investigación que hay en el juego», añade el programador. El aspecto interesante, en cualquier caso, de estos QTE, es que no son de error, donde fallar un determinado número de botones nos lleva a volver a empezar, sino que el porcentaje de aciertos supone ir por un lado u otro de la historia.

Aunque *Blacksad: Under the Skin* no sea una aventura gráfica *per se*, sí que casi todo su peso recae en la narrativa, a través de varias formas y mecánicas. Una de estas mecánicas interesantes son los sentidos de gato de nuestro protagonista, a través de los que puede ver más allá de lo que podría ver un detective estándar por defecto. «De esta manera se pueden usar el olfato, la vista y el oído de una forma más especial ante un escenario para sacar información que no podríamos obtener en un modo de exploración normal», explica Juan Miguel. Sustituyendo más de forma indirecta a la falta del inventario nos encontramos por otra parte con lo que sus desarrolladores han llamado las 'Deducciones', el apartado donde el jugador tendrá que unir unas ideas con otras tras la fase de investigación para llegar a nuevas deducciones. «Son todas las ideas que vas sacando, a modo relativo de inventario, que vas siguiendo, y que te ayudan para conseguir ciertas cosas», añade Carlos.

Para Pendulo, *Blacksad: Under the Skin* ha supuesto muchos retos en muchos aspectos, como bien hemos ido comentando a lo largo del texto. Además del increíble trabajo de narrativa y la toma de una propiedad intelectual ajena, han pasado a nivel artístico del 2D (o 2D combinado con 3D) a un 3D total con una tendencia bastante realista, lo que también ha supuesto esfuerzo extra en el terreno de las animaciones. «Es una aventura que nos ha encantado coger, pero ha supuesto una gran dificultad y estamos muy contentos con el resultado», afirma Carlos sobre el proyecto en general. «*Blacksad: Under the Skin* es un proyecto muy grande y somos poca gente (17 en el estudio), así que hemos tenido que buscar las formas de automatizar muchas tareas e intentar ser lo más eficientes posible», añade el programador, explicando, por ejemplo, cómo han hecho su propio sistema de captura de animación.

Todavía sin fecha concreta de lanzamiento, Pendulo Studios está ya en la fase final del desarrollo siendo muy conscientes de la magnitud del título que tienen entre las manos: «estamos muy contentos porque al final va a salir un proyecto con un resultado que no va a parecer *indie*, que es al final lo que somos». ■



Cuando hablamos de decisiones en *Blacksad*, nos referimos no solo a las diferentes opciones de diálogo, sino también a toma de decisiones como coger un camino u otro, como ver un objeto de una manera u otra, o hasta lo que elegimos hacer con esos objetos.

CONCURSO

EDGE

GANA UNO DE LOS TRES LIBROS DE SUPER NINTENDO POR GENTILEZA DE PLANETA



Para poder participar, envíanos un e-mail con el asunto: **"CONCURSO EDGE nº 8"** a la dirección **redaccion@revistaedge.com** con la siguiente información:

1 - La respuesta a la pregunta que planteamos y esta página escaneada/fotografiada.
2 - Nombre, apellidos y dirección completa para poder enviarte el regalo en caso de que ganes.
3 - Tu nº de DNI si eres mayor de edad. Si eres menor, una autorización del padre/madre/tutor con el nombre completo y su DNI.

CONDICIONES DEL CONCURSO Los tres primeros correos electrónicos que recibamos con las respuestas correctas serán los ganadores. Sus nombres se darán a conocer en el número 9 de nuestra revista.
Se comunica al concursante, padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en un concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, S.A., podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del concursante, padre/madre/tutor con los datos del interesado.

H Y
P E

RICO

Dos policías, un caso y 24 horas para atrapar a los malos

Por Marina Amores

Desarrollador Ground Shatter
Editor Rising Star Games
Formato PC, PS4, Xbox One y Switch
Origen Reino Unido
Lanzamiento Principios de 2019

Cine de acción de los ochenta, policías persiguiendo a los malos, muchos disparos y, ante todo, cooperación. Son los ingredientes principales de *RICO* *(Rocketeer Influenced and Corrupt Organisations Act)*, el FPS del pequeño estudio inglés Ground Shatter bajo el sello de Rising Star Games. Inspirado por el cine de acción moderno y partiendo de videojuegos como *XIII* (Ubisoft, 2003) a nivel visual, y *Tom Clancy's Rainbow Six* para el núcleo del *gameplay* por su combinación de elementos tácticos con el tiroteo *arcade*, *RICO* está siendo desarrollado por un pequeño equipo de cuatro personas a los que se han ido añadiendo diferentes colaboradores.

Pese a los recursos limitados, *RICO* demuestra a primera vista ser un proyecto bastante completo y ambicioso. Muestra de ello es una de sus características más atractivas y que lo convierten en un título que permite infinitas horas de juego: los niveles procedimentales. Cada partida es diferente puesto que, al tener un mapa distinto en cada ocasión, los enemigos, su distribución, su localización, sus armas y los objetivos a cumplir también cambian con este. «De esta manera hacemos las cosas de un modo un poco diferente», afirma **James Parker**, director del juego. «Nuestro generador de niveles crea el plano de planta del edificio primero y luego lo divide en montones más que usar muchas técnicas; toma un espacio, crea habitaciones y las vincula con pasillos que dan lugar a salas bastante agradables, pero no crea edificios realistas como en la vida real», continúa. «Tampoco usamos selecciones precompiladas, por lo que no hay fragmentos de niveles unidos; creamos cada pared, cada sección de pared, cada puerta, cada plano de planta individualmente, por lo que es muy diferente cada vez que juegas», añade.







«Todo va de tomar decisiones de manera inmediata: qué dirección vais a tomar, cómo vais a cubrir el espacio...» explica el director. La planificación en este sentido es táctica más que estratégica, puesto que los jugadores deben reaccionar en el momento del tiroteo mientras se despliegan y con un pequeño tiempo adicional que permite el elemento sorpresa. En este sentido, Parker habla de *RICO* como un juego muy rítmico una vez el jugador se ha habituado a él. «Tienes un tiempo muy limitado para disparar, una vez acabas con una sala vas a la siguiente, y ese ritmo lo dicta más el jugador que el juego», afirma. «Por ejemplo, si juegas al modo campaña de un *Call of Duty*, el ritmo del juego viene dictado por sus diseñadores, mientras que en *RICO* tú eres quien marca ese ritmo y decides cómo acercarte a los objetivos: puedes ir más rápido o más despacio, puedes decidir separarte de tu compañero e ir en diferentes direcciones...», añade, detallando las elecciones del jugador dentro de *RICO*.

El cooperativo, con opción tanto de local como de *online*, es otro gran pilar del título y responde a la voluntad de sus creadores de que puedan jugarlo cuantas más personas mejor. Tener la posibilidad de poder jugar con un amigo en el sofá con la pantalla partida es sin duda la opción más interesante tras haberlo probado, puesto que poder ver en tiempo real lo que hace nuestro compañero permite una mayor sincronización (y por ende, una mayor diversión) a la hora de avanzar.

Aunque está ideado para jugarse acompañado, *RICO* también permite el juego en solitario. Es un reto mayor, eso sí, nos asegura Parker. «Las reglas cambian ligeramente y al abrir las puertas de una sala vas más lento para compensar el hecho de que











Las elecciones del jugador dentro del videojuego marcan el desarrollo del mismo, junto con la posibilidad de jugarlo solo o acompañado.

no hay nadie que te cubra la espalda, por lo que es un poco más difícil, pero también puede ser más gratificante porque estás frente a frente contra mayores probabilidades», explica, refiriéndose al 'efecto adrenalina' que nos permite contar con unos segundos de ventaja frente a los enemigos cada vez que traspasamos una puerta. «Cuando sois uno o dos contra seis o siete en una sala necesitas esa oportunidad», comenta al respecto.

Conforme se avanza por el modo 'Caso', los niveles se hacen más largos, aunque su desarrollador nos confirma que cada uno ronda de 3 a 10 minutos de juego. En este modo se le da al jugador 24 horas (del mundo real) para tumbar a uno de los cabecillas criminales, empezando con una pistola muy básica que se va sustituyendo por mejores armas que se desbloquean con cada nueva fase superada. Por supuesto, los enemigos también presentan un mejor equipamiento conforme avanzamos y los niveles se complican poco a poco, por lo que el sistema de progresión está ahí. Además de este modo principal, tendremos disponible una tabla de clasificación *online* junto a desafíos diarios y un modo 'Bloqueo' que funcionará en base a oleadas de enemigos.

Otra característica interesante de *RICO* es el sistema de destrucción, que le da un mayor realismo a toda esta persecución de criminales. «Fue otro aspecto al que le dedicamos mucho tiempo porque queríamos que de verdad diera esa misma sensación que dan las películas de acción, así que tenemos diferentes efectos cuando disparas a una pared, objetos destruibles y sujetos físicos que pueden ser inflamables... queríamos que visualmente todo reaccionara ante los disparos», explica Parker.

Sobre los mayores retos durante el desarrollo, el director habla de la dificultad y el tiempo que les ha supuesto llegar a un resultado que les convenciera. «Nos tuvimos que asegurar de que la progresión con las armas funcionara, de que el sistema de apertura de puertas respondiera bien y fuera gratificante, por ejemplo, y queríamos que todo eso en conjunto tuviera calidad; dedicarle tiempo a todo eso fue clave», explica.

Lo poco probado de la demo de *RICO* apunta maneras y recuerda en muchos aspectos a *PAYDAY 2*, aunque en esta ocasión juguemos en el otro bando. Tener *shooters* que exploten la parte cooperativa por encima del modo competitivo siempre es de agradecer, especialmente si podemos hacerlo acompañados en una misma pantalla (y con la versión de Switch implicará hacerlo en cualquier sitio). El efecto adrenalina cada vez que tumbamos una puerta nos hace sentir que realmente somos los protagonistas de una película de acción, y el juego pide a gritos una coordinación con nuestro compañero, especialmente conforme se avanza. Aunque este aspecto cíclico de buscar objetivo-tumbar puerta-limpiar sala se hace divertido y hay un cierto progreso, no sabemos si se volverá tedioso con el paso de las horas, aunque los niveles procedimentales y los diferentes casos estén para combatir precisamente eso. ■

H | Y
P | E

Desarrollador/Editor Sega (Yakuza Studio)
Formato PS4
Origen Japón
Lanzamiento 13 de diciembre (Japón), 2019 (mundial)

PROJECT JUDGE

Una melodía familiar con un tempo distinto, con Nagoshi de vuelta en Kamurocho

Una franquicia de éxito puede convertirse en una espada de doble filo para un desarrollador. Las secuelas son dinero seguro, pero, a nivel creativo, pueden ser un suplicio. Así que no ha sido ninguna sorpresa enterarnos de que **Toshihiro Nagoshi** llevaba un tiempo planeando dedicarse a algo diferente. «Esperaba poder proponer un nuevo tipo de juego incluso durante los lanzamientos de los varios *Yakuza*», admite. Y aun así, no se puede negar que el nuevo título de Nagoshi no es ninguna revolución. De hecho, el equipo de desarrollo, formado fundamentalmente por el equipo de *Yakuza 0* (lo que, siendo el punto álgido de la serie, es un detalle prometedor), debe de sentir cierto *dejà vu* frente a *Project Judge*.

Segundos después de que arranque la secuencia de vídeo inicial, la cámara nos sitúa con rapidez, pues se desliza hacia una calle abarrotada, deja atrás el cartel de una tienda Poppo y se mete por la ventana de una oficina situada en un segundo piso. Mientras, nuestro objetivo nos pide que subamos la calle Nakamichi, giremos a la derecha antes de Smile Burger, y bajemos el callejón Nakamichi hacia la calle Pink. Las direcciones serían más detalladas de lo necesario si no fuera porque estamos jugando en japonés a palo seco... Y es que la estrella de la franquicia *Yakuza* -y no, no hablamos de Kazuma Kiryu- está de vuelta.

Sorprendentemente, el plan inicial no era ese. «Durante un tiempo nos planteamos no usar Kamurocho», señala Nagoshi. «Sin embargo, la idea era cambiar de forma drástica el contenido jugable respecto a la serie *Yakuza*, y queríamos evitar agotar el presupuesto con un mapeado nuevo. Pero también estaba seguro de que podríamos crear una jugabilidad atractiva incluso sin niveles nuevos».

Es chocante oír hablar a Nagoshi de presupuestos cuando es el responsable de algunos de los mayores éxitos recientes de Sega, pero la culpa de que el editor se acerque con tanta cautela a un juego que no forma parte de una franquicia reconocible tiene nombre y apellidos: *Binary Domain*... O más específicamente, sus ventas. De todas maneras, para el desarrollador, partir de una ambientación familiar es algo positivo. «No se puede evitar que, a nivel estético, sea tan similar a la serie *Yakuza*. Sin embargo, creo que servirá para que los usuarios estén seguros de que estarán frente al tipo de historia fuerte y dramática que esperan del equipo de *Ryu Ga Gotoku*. De todas maneras, tanto la trama como la jugabilidad son muy distintas a los *Yakuza*».

Es comprensible que pienses lo contrario frente a sus primeros diez minutos, que incluyen una pelea a puñetazos entre su protagonista, Takayuki Yagami, y unos pendencieros. El chico es, eso sí, algo más ligero y más rápido que Kiryu: su estilo basado en las patadas se asemeja al de Shun Akiyama en *Yakuza 4*, y entre sus movimientos está la posibilidad de saltar en paredes para aplastar la cara de tus enemigos. Puedes cambiar de estilo de lucha con la cruceta, y tienes tanto movimientos Heat como Finishers. Vamos, que si ya habías jugado antes a algún *Yakuza*, no te hará falta el tutorial.

El objetivo sale a la luz cuando acaba el enfrentamiento: Yagami ha de seguir el rastro de un sospechoso con gorro de lana, cuyo aspecto ha sido reproducido en un detallado bosquejo a lápiz. Se te pedirá que lo identifiques entre un grupo de peatones, en el exterior del Karumocho Asian Beauty Show. Es un simple proceso de seleccionar y



Está claro que *Project Judge* retendrá algunos de los elementos más extravagantes de *Yakuza*.



Conoce al jefazo

Cuando nos encontramos con Yakami, es un picapleitos engreído, todo trajes caros y pelo engominado. Tres años después, es un detective de pelo rebelde y chaqueta de cuero. Pero, ¿qué le mueve? «Bueno, no quiero revelar nada del juego, pero no le interesa volver a su carrera en la abogacía», explica Nagoshi. «Sin embargo, tiene un poderoso sentido de la justicia, y aunque no lo dice directamente, le gusta ayudar a los demás». Suena a alguien que conocemos, aunque, como señala Nagoshi, es más inseguro que Kiryu. «La historia arranca en un momento de su vida en el que no tiene ni idea de qué hacer con ella. Es algo un poco inusual para el protagonista de un videojuego, pero ese comienzo hace que el arco dramático del personaje resulte más emocional».





confirmar una lista de características. Una vez identificado, necesitas seguirle desde una distancia prudencial hacia su destino, un callejón en el Distrito Champion, en una secuencia que nos vuelve a llevar a terreno ya conocido. Unos marcadores azules te señalan tanto carteles como coches (así como trabajadores estratégicamente situados) tras los que puedes esconderte cuando tu objetivo se gire y, así, evitar que su marcador de sospecha se llene por completo, lo que terminará con la partida.

Realmente es muy difícil fallar, pero la melodramática música, así como algunas paradas inesperadas –tu perseguido se desvía para coger la lata de una máquina de *vending*, y luego para brevemente para fumar–, te distraen y apuntan hacia persecuciones más problemáticas. Lo mismo puede decirse de la posterior secuencia de persecución, basada en QTE. Sigue siendo muy lineal, y te da tiempo de sobra para apretar el botón adecuado. Pero es dinámica y absurda en la mejor tradición *Yakuza*: después de hacer girar a un grupo de peatones, Yagami se apoya en el hombro de uno de ellos para luego saltar sobre su cabeza.

A pesar del tono aparentemente más inquietante, más oscuro de la trama –el paso de Yagami de abogado de éxito a detective privado lo provoca que uno de sus clientes asesinara salvajemente a su novia–, está claro que *Project Judge* retendrá algunos de los elementos más extravagantes de *Yakuza*. «Hace falta un buen montón de horas para llegar al final de este tipo de juego de aventura con historia de drama televisivo, así que somos conscientes de que hay que mantener el interés del espectador para evitar que se aburra por el camino», dice Nagoshi. «Te diría que esas características no pertenecen solo a *Yakuza*, sino que personifican la idea de *Ryu Ga Gotoku* Studio sobre la producción de entretenimiento». Si te viene a la cabeza cierto robot vestido con un pañuelo, así como cierta secuencia centrada en una visita al lavabo, ahí es donde encaja la explicación de Nagoshi.

Por suerte, Yagami podrá hacer trabajo de detective real a medida que el juego avance. En lugar de limitarte a seguir a sospechosos y testigos, a veces necesitarás hacer fotos como prueba, cumpliendo ciertas condiciones impuestas por el cliente. «Por ejemplo, una foto puede evaluarse mediante criterios como "¿Se ve la localización claramente?", o "¿Es una imagen enfocada de la cara de la persona?"», señala Nagoshi. «La foto será rechazada si no se cumplen las exigencias básicas. Pero, por otro lado, si eres capaz de tomar fotos limpias y cercanas que satisfacen todos los condicionantes, recibes bonificaciones de puntos de experiencia». Yagami también podrá usar un dron, controlado a través de su teléfono móvil, para tomar fotos o para seguir a sospechosos cuando hacerlo a pie resulte imposible. Hay un momento abriendo una cerradura del que Nagoshi parece especialmente orgulloso, así como salas secretas en las que podrás localizar pistas adicionales.



Parece, entonces, que se trata de un esfuerzo mucho mayor para apartarse de *Yakuza* de lo que sugerían nuestras primeras impresiones. Más allá de la presencia de bandas callejeras –el compañero de Yagami, Kaito, es un antiguo *yakuza* expulsado del Clan Tojo–, no hay que esperar rostros familiares. «Claro, algunos miembros del equipo querían incluirlos», acota Nagoshi. «Pero al final, nos dimos cuenta de que hacerlo crearía confusiones sobre el título, así que decidimos quitarlos».

Aunque el desarrollador concibió *Yakuza* para un determinado público de hombres japoneses, está seguro de que su nueva obra atraerá a algo más que a los fans de la franquicia. «Claro, el protagonista también es hombre y está lleno de dramatismo intenso y excitante, pero explora más la humanidad que la masculinidad», dice. «En ese sentido, creo que este título aborda un registro mucho más amplio de temas. Pero, a pesar de esa diferencia, somos un estudio habituado a crear narrativas en videojuegos basadas en la experiencia humana. Espero que nuestros fans confíen en que estaremos a la altura y en que disfrutarán del juego». ■



Desarrollador Experiment 101 Studio
Editor THQ Nordic
Formato PC, PS4 y Xbox One
Origen Suecia
Lanzamiento 2019

BIOMUTANT

Raruno hasta para Darwin



La pantalla derrocha vitalidad a raudales. Ha pasado ya un año desde que probamos este juego de acción y rol en mundo abierto, y aquella demostración nos dejó con la sensación de que *Biomutant* tenía buenas ideas, pero que le faltaba enfoque. En el transcurso de esos doce meses, el equipo de Experiment 101 ha crecido silenciosa pero sustancialmente, y se nota en el resultado del juego. Con más gente puliendo, lo que en su momento resultaba exuberante ahora parece tan real como la vida misma.

Vaya, tan real como puede ser un videojuego sobre un panda rojo experto en kung-fu y capaz de mutar su cuerpo a voluntad para conseguir una mejor baza en combate. Empezarás el juego moviendo un cursor sobre una zona circular en el editor de personaje para ajustar al mismo tiempo la apariencia y las estadísticas. Si optas por algo más sesudo, por ejemplo, a tu panda rojo (o azul o incluso rosa) le saldrá un cabezón a lo *Megamind*. Pero al subir de nivel podrás volver a revisarlo para adaptarte mejor a lo que te rodee. Por suerte, Experiment 101 nos cuenta que podremos rebajar las notificaciones en la versión final del juego.

El mundo de *Biomutant* ha sufrido varios desastres naturales a gran escala. En el centro, el gran Árbol de la Vida ha sido envenenado. Algunas zonas están cubiertas de helada tundra, y otras son ahora desiertos sofocantes llenos de ciénagas radioactivas. Es la supervivencia del más fuerte, básicamente: si quieres explorar las zonas más peligrosas, tendrás que evolucionar en «garitos de residuos biológicos» y desarrollar más pelaje, que te crezcan alas o incluso ganar algunos kilos a costa de velocidad para defenderte mejor de los ataques enemigos.

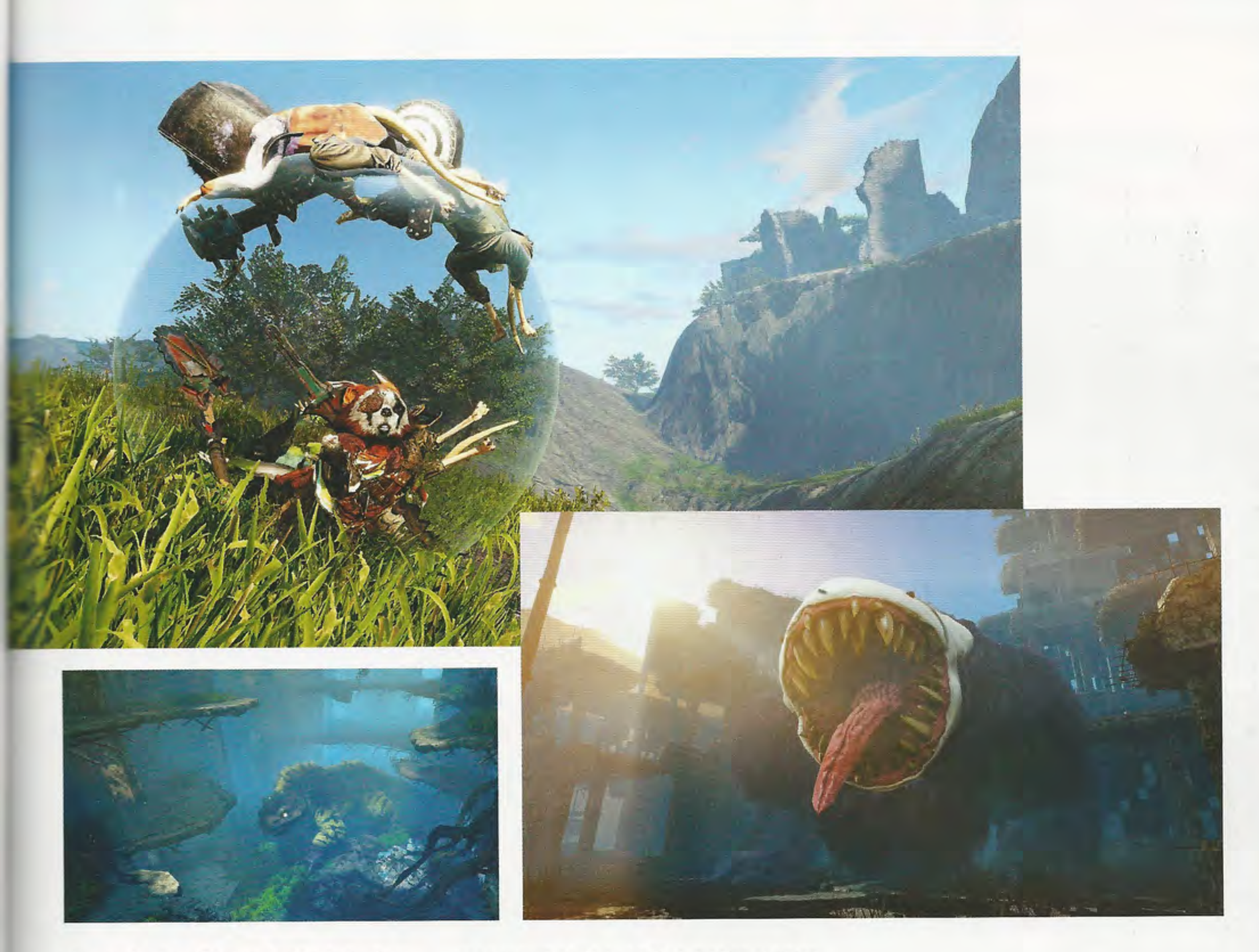
Una de esas mutaciones permite formar champiñones elásticos gigantes que podrás usar como plataformas para llegar a los

Tener un sistema de clima y un ciclo de noche/día te permite utilizar la oscuridad o la lluvia para explorar sigilosamente. Tal vez las condiciones de la imagen no son las idóneas para un ataque sorpresa.



Tortas para todos
No todo tu arsenal es biológico. *Biomutant* dispone de un complejo sistema de elaboración que permite a los jugadores personalizar las armas de una o dos manos de miles de formas diferentes. Los materiales de base como la madera, metal, cerámica o plástico tienen propiedades únicas a considerar. Si enchufamos *mods* a las armas de fuego o damos baños especiales a las armas blancas, podremos personalizarlas todavía más. Luego también están las que encontramos como botín: cada una de las seis tribus que habitan este mundo tiene sus propias armas, cada una equipada con su ataque especial *Wushu*. Una de ellas es el Puño Klonk, un enorme guantelete de metal que permite reventar puertas amarillas y lanzar un devastador ataque *Wushu* que eleva a los enemigos para después espachurrarlos contra el suelo.





sitios más altos. Otra mutación, la *burbuja de mucosa*, sirve tanto para el combate como para atravesar zonas, pudiendo flotar en el aire y rodar sobre los enemigos como una especie de versión desagradable de *Katamari*.

Bocapolilla es un mutágeno más centrado al combate que, no sabemos cómo, dota a nuestro protagonista de la habilidad de vomitar un enjambre de polillas en toda la jeta de los enemigos. Esto les confunde tanto que los lleva a atacar a sus aliados. (Tenemos la sospecha de que, si los pandas rojos pudieran hacer eso, fijo que no serían una especie protegida.)

Todo es muy raruno, y esto es solo el principio. Una pelea contra un *Jumbo Puff* que está mascando una de las cinco raíces del Árbol de la Vida como si de tabaco se tratase, tiene lugar dentro de la tripa de la criatura. Tras ser engullidos, intentamos trepar para salir de su reflujo en dirección al corazón: acabamos fallando, por lo que nos evacuan por la parte de atrás sin pena ni gloria. Luego se nos sienta encima y nos chafa. Tenemos más suerte en nuestro segundo intento (al usar cuidadosamente la *burbuja de mucosa*), así que pronto estamos repartiendo kung-fu a diestro y siniestro directamente a su corazón palpitante hasta que la bestia cae fulminada.

Lo más raro de todo es que *Biomutant* empieza a tener sentido, de algún modo. El cofundador de Experiment 101, Stefan Ljungqvist, fue uno de los desarrolladores principales en Avalanche en la época de *Just Cause 2*, y ese mismo espíritu caótico permanece en el ADN de este juego. Aunque no es perfecto: creemos que el narrador es un tanto paternalista, que los «¡BIFF!» y los «¡POW!» de las peleas a lo *Batman: Arkham* no casan con la estética y que se hace pesado recibir constantemente mensajes de «Misión completada», incluso por algo tan simple como subir a un ascensor. Por suerte, Experiment 101 nos cuenta que podremos controlar en gran medida la frecuencia de estas notificaciones. Es de agradecer que un estudio esté dispuesto a podar parte de ese diseño rimbombante retrasando el lanzamiento en vez de publicándolo con problemas: si *Biomutant* no se ahoga en su propia abundancia, podría convertirse en la aventura inédita que llevábamos tanto tiempo esperando. ■

ARRIBA La *burbuja de mucosa* es una habilidad multiusos que permite reflejar las balas y saltar grandes distancias (además de ridiculizar a tus enemigos). DEBAJO Los Devoramundos están destruyendo las raíces del Árbol de la Vida: te toparás con uno de ellos en la cima de un rascacielos y con otro en el fondo del océano. Sin embargo, sanar las raíces no es indispensable para completar la aventura. DERECHA Podemos distraer a los monstruos más grandes con unos bichos naranjas rollo Pikmin que disparamos desde un traje mecanizado. Nos dicen que las habilidades de los bichos cambian según su color.

VANE

En Friend & Foe Games, se desata la guerra entre la realidad y la fantasía

Desarrollador/Editor Friend & Foe Games
Formato PS4
Origen Japón
Lanzamiento 2019

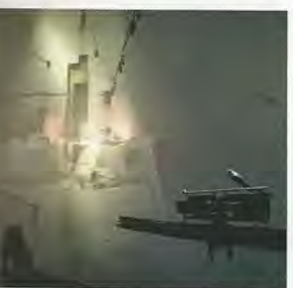
La fantasía de *Vane* es la que lo hace fascinante. Ha pasado un año desde la última vez que jugamos a la aventura alada de Friend & Foe y, desde entonces, no ha perdido ni una pizca de esa bella y sombría aura misteriosa. Aquella vez, exploramos un increíble y blanquecino desierto, y nos perdimos en el proceso. Esta vez, nos encontramos en un oscuro abismo repleto de huesos mecánicos y nuestro objetivo es simple: tenemos que volver a alinear el raíl roto del centro de la habitación. Puede que nuestro objetivo sea más mundano y que las indicaciones sean más claras, pero completarlo sigue siendo una maravilla extraña: saltamos hacia el abismo, nos transformamos en pájaro mientras caemos y comenzamos nuestra tarea.

Gran parte del desarrollo del año pasado se ha centrado en unir el espíritu enigmático y abstracto de *Vane* con las funcionalidades de un videojuego. «Creo que al principio no estábamos muy seguros de qué tipo de juego queríamos crear», comenta el productor del juego, **Matt Smith**. «Sabíamos qué clase de experiencia queríamos, pero no estábamos seguros de la forma que el juego iba a tomar. Y sacar adelante un juego a partir de esa idea ha sido un reto, uno bastante mayor de lo que habíamos imaginado». *Vane* no es su primera creación alada, ya que el equipo de desarrollo está compuesto por antiguos miembros del equipo de *The Last Guardian*. Pero el proceso ha sido sorprendentemente distinto. «Ninguno de nosotros hemos trabajado en un proyecto así antes y no nos dimos cuenta de todo lo que nos volcamos en él», dice el director del juego, **Ivar Dahlberg**. «Cuando trabajas para otra persona y haces un juego para esa persona, no te preocupas tanto. Pero, de repente, tienes esto entre manos y todo es muy, pero que muy importante para ti».

Lo más importante es esa atmósfera quimérica: la naturaleza escalofriante y cambiante del mundo de *Vane* y sus personajes. «Todo lo que hemos hecho este último año es aún más extraño», dice Smith. Las partes del abrupto abismo parecen moverse al ritmo de la banda sonora sintetizada del juego. Al empujar un contrapeso desde un acantilado, nos sumergimos en piscinas holográficas doradas al convertirnos de pájaro a niña; al ver a otro pájaro atrapado en una jaula, nos zambullimos en el abismo para revertir el cambio, antes de aterrizar sobre un posadero en lo más alto desde el que llamar a la bandada para que nos ayude a desalojar la prisión. Pero hay algo nuevo, y no del todo bienvenido: aparecen indicaciones con los botones que usar para llamar a los pájaros al estar convertidos en ave, o agarrar objetos cuando tenemos forma de niña.

Estas indicaciones, además de una narración visual más explícita del puzle que intentamos resolver, son parte de lo que hace que esta versión de prueba de *Vane* sea más fácil de comprender que la última. Pero es un compromiso, y sigue siendo objeto de deliberación de este equipo, preocupado por la sutileza. «Todavía estamos probando el tema de las indicaciones», cuenta el director artístico y artista ambiental, **Rasmus Deguchi**. «Nuestra intención es que sean menos intrusivas de lo que son ahora mismo, y esperamos poder ofrecer la opción de desactivarlas o que sean menos evidentes». Con el lanzamiento, que por fin se acerca tras muchos años de iteración, el pragmatismo y la priorización han jugado





Smith sobre el inusual diseño de *Vane*: «El diseño del juego del que hablábamos el año pasado sigue presente», dice. «No nos podemos fiar de la relación con el tiempo, pero es posible que no podamos ser capaces de transmitirlo de una forma tan espectacular como esperábamos».
Las escenas con puzles más lineales todavía se pueden desarrollar de manera diferente. Primero, nos dirigimos hacia objetivos opcionales y luego, en una segunda pasada, liberamos las aves de las jaulas.

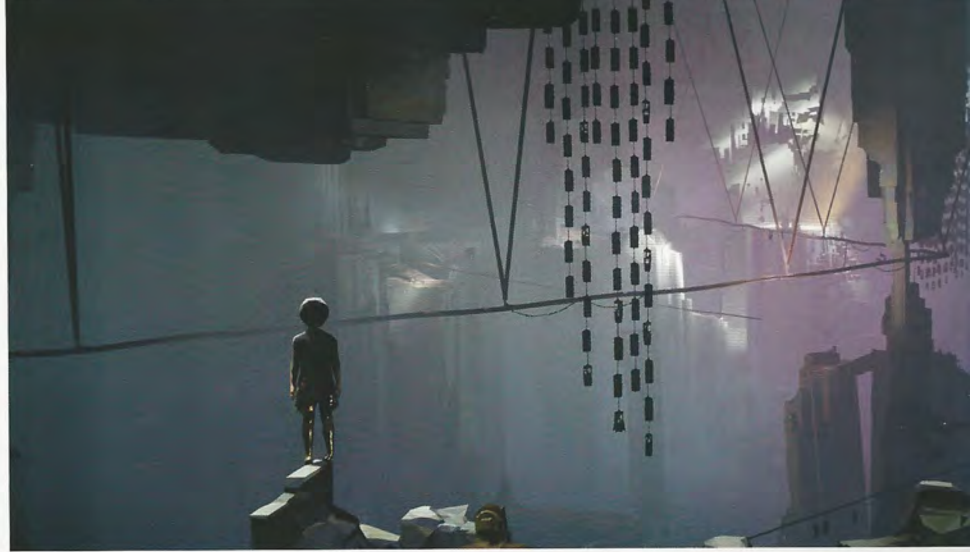


De la pobreza a la riqueza

A lo largo del último año, la heroína de *Vane* se ha transformado en otro sentido también: antes era una niña desaliñada, y ahora la vemos envuelta en unas cintas que recuerdan a las de los viajeros de *Journey*. «Teníamos emociones que queríamos transmitir», dice Dahlberg. «No estábamos muy convencidos con el enfoque anterior, así que lo revisamos. También hemos añadido un poco de color, lo que ayuda en los escenarios más oscuros». Deguchi ríe: «Prácticamente sigue siendo negro sobre negro, ¡pero hemos añadido un toque azul!» Parece que hasta la forma de pájaro brilla más, y la estética es algo más extravagante. «Cuando lo teníamos en papel al principio, si hubieras visto el guion te habrías creído que era un cuento de hadas», dice Smith. «Y ahora el juego ha formado un todo completo, por lo que su naturaleza se ha hecho algo más evidente».

un papel mucho mayor dentro del desarrollo este año. «Por fin, estamos en la prueba final», dice Smith. «Esto es una batalla, y puedes morir en esta colina. Y preferiría no morir en esta precisamente, hay otras colinas más importantes en las que morir».

«Lo que más nos asusta es el que el jugador no sea dueño de sus descubrimientos», continúa. «No queremos que llegue a un lugar y sienta que ha sido arrastrado con una cuerda, queremos que sienta que lo ha descubierto». Cuando completamos el puzle y avanzamos hacia la siguiente sala, sentimos que hemos encontrado algo atroz, se nos pone la piel de gallina. Alrededor de la estructura central, cuelgan bastantes jaulas, cada una con un pájaro en peligro. Tiramos de las asas para liberarlas y se deshacen en trozos dorados, transformándose en nuestras hermanas. Parece una escena típica de un cuento de los hermanos Grimm: una mágica y un tanto perturbadora. «Nos dimos cuenta de que teníamos que ser más explícitos al hacer avanzar la historia», dice Dahlberg. «Y no explícitos en explicar lo que significa o cómo funciona algo, sino en asegurarnos de que mantenemos la intriga y el jugador no se pierde». Con una estructura más típica de un juego, por fin visualizamos un futuro realista en el que un gran grupo de jugadores podrá vivir y apreciar los extraños y estilísticos mecanismos de Vane. «En este año, nos hemos permitido dar giros más drásticos en nuestras aportaciones al juego», dice Dahlberg, «y así hacerlo un poco más especial, más fantástico». ■





ARRIBA La mecánica para posarse mejoró mucho el año pasado. Ahora parece una cuestión de habilidad y elegir el momento adecuado, más que pura suerte, y los puntos en los que hacerlo también están mejor indicados.
Vane **trata sobre «cómo la relación con este catalizador, el material dorado, cambia y dirige el juego», dice Deguchi. En otro nivel, podemos ver cómo tenemos que empujar una bola gigante con otras chicas-pájaro.**
La escena más abierta del desierto sigue destacando, al igual que las secuencias de tormenta coreografiadas con una música de sintetizador devastadora.

Desarrollador Moon Studios
Editor Microsoft
Formato PC, Xbox One
Origen Austria
Lanzamiento 2019

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Artemaníaco

POR SERGIO BUSTOS







En ocasiones, tenemos la sensación de que Microsoft presume poco. Es cierto que en esta generación de consolas perdió rápido la batalla contra Sony debido, principalmente, a las exclusividades, por lo que en los últimos meses ha presumido más de Xbox One X y de los servicios que ofrece, ya sea el recomendable *Game Pass* o la retrocompatibilidad. Y es lógico que así sea, puesto que son armas realmente fuertes, pero a veces les cuesta centrar el discurso en otro punto. Sí, *Quantum Break* no salió tan bien como *Uncharted 4*, y casos como *Scalebound* o *Crackdown 3* palidecen ante *Bloodborne* o *God of War*, pero tienen motivos para hablar de sus exclusivos en consola. Hace poco veíamos que *Forza Horizon 4* es el mejor ejemplo, pero a menudo pasamos por alto *Ori and the Blind Forest*, un videojuego que encandiló a todo aquel que le dio una oportunidad. Y, tras probar su continuación, podemos imaginarnos que la secuela produzca el mismo efecto.

Ori and the Will of the Wisps sigue manteniendo la esencia de su predecesor. Con un despliegue artístico sin igual, el título entra por los ojos desde el primer momento. Pero si te quedas es por algo más. Bastante más. Sus plataformas, al menos en *Windswept Wastes*, el nivel que probamos, no solo están bien medidas y abogan por cierta originalidad sin sacarte de la experiencia, sino que fomentan a su vez la verticalidad y profundidad 2D. Sacarle partido a esto último suele ser impropio fuera de desarrollos de Nintendo, pero desde Moon Studios saben darle una vuelta y aprovechar la visión del jugador para premiarle con detalles. Por ejemplo, el de un gusano atacándonos desde las profundidades de la arena, haciendo percibir la pantalla como un hormiguero; o el de que justo después podamos adquirir la habilidad de atravesar con RB esas dunas excavando a toda velocidad para salir disparados después hacia el exterior.

Como vemos, algunas plataformas son, ante todo, ingeniosas, pero es su conjunto el que nos atrapa con esa mezcla de lo clásico y lo rompedor, y también con lo exigente pero bien medido. Un salto, seguido por un *dash* más otro salto de nuevo, nos hace llegar a sitios que parecen inalcanzables. Vuelve la adictiva mecánica de brincar de pared en pared contrapuesta para ascender, pero debes hacerlo rápido ante las superficies que te ponen en peligro o directamente se desvanecen, como las de nuestro desértico nivel. La base de *Ori* es su desplazamiento, el cómo combinar lo conocido con lo que se nos va presentando: el movimiento de excavar que mencionábamos, el LB para agarrarnos a puntos con una especie de gancho... Todo de cara a construir ese *flow* que nos permitirá marcar buenos registros en el modo convenientemente dirigido a hacer tiempos que trae consigo el juego.

Pero si eres más de *metroidvania* que de *speedrun*, te alegrará saber que el estilo sigue ahí y que parece haberse trabajado mejor. Algunos personajes amigables que te encuentras por el camino te venderán objetos útiles, te ayudarán con indicaciones, o te propondrán objetivos secundarios. Todos los avances parecen fruto de querer evolucionar la fórmula a base de más y mejor; y eso no es nada fácil, pero los austriacos parecen tenerlo por la mano. Al igual que los niveles, se introducen nuevas habilidades que pueden ir mejorándose a través de células que encuentras, se añaden algunos enemigos que parecen ser directamente jefes finales y las opciones para el combate se vuelven múltiples y variadas. Golpea con X, usa el arco con la B y, a partir de ahí, combina esas instrucciones básicas con todo lo que vas aprendiendo y con el propio movimiento de tu personaje. Aseveramos que, al menos en cortos periodos de juego, el control sigue siendo una auténtica gozada.

Su estética preciosista hace el resto. No solo por el apartado artístico, bello y sobresaliente, sino también por sus cuidados sonidos, parajes y criaturas. Es su mundo de fantasía el que te sumerge, a su vez, en ella. Y créeme: no querrás salir de ahí. ■

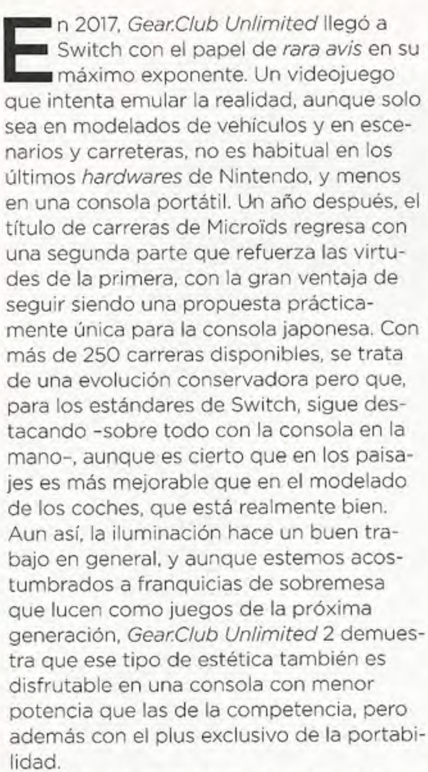


Desarrollador Microids
Editor Microids
Formato Switch
Origen Francia
Lanzamiento Ya disponible

GEAR.CLUB UNLIMITED 2

Monopolio sobre ruedas

Por Sergio Bustos



En 2017, *Gear.Club Unlimited* llegó a Switch con el papel de *rara avis* en su máximo exponente. Un videojuego que intenta emular la realidad, aunque solo sea en modelados de vehículos y en escenarios y carreteras, no es habitual en los últimos *hardwares* de Nintendo, y menos en una consola portátil. Un año después, el título de carreras de Microïds regresa con una segunda parte que refuerza las virtudes de la primera, con la gran ventaja de seguir siendo una propuesta prácticamente única para la consola japonesa. Con más de 250 carreras disponibles, se trata de una evolución conservadora pero que, para los estándares de Switch, sigue destacando -sobre todo con la consola en la mano-, aunque es cierto que en los paisajes es más mejorable que en el modelado de los coches, que está realmente bien. Aun así, la iluminación hace un buen trabajo en general, y aunque estemos acostumbrados a franquicias de sobremesa que lucen como juegos de la próxima generación, *Gear.Club Unlimited* 2 demuestra que ese tipo de estética también es disfrutable en una consola con menor potencia que las de la competencia, pero además con el plus exclusivo de la portabilidad.



Con tres modos de manejo, Amateur, Medio y Experto, y más profundidad de configuración en el modo individual, hay que decir que las carreras uno contra uno -o las de cuatro jugadores a pantalla partida si buscas más acción- funcionan correctamente, si bien falta pulir un poco más el manejo porque, aunque *arcade* (siempre dentro del estándar de buscar la simulación en las especificaciones de los coches), en ocasiones el tren trasero derrapa demasiado y no sabes muy bien por qué. Cuenta con cuatro clases de vehículos según su categoría y potencia (A, B, C, D) donde se nos indica la velocidad punta, el tiempo medio de aceleración y se le otorga también una nota de 0 a 10 al manejo del coche. Evidentemente, las limitaciones de Switch llegan también en la construcción de la propia consola, y notaremos al inicio que, al no contar con gatillos con suficiente recorrido, se ha optado por una aceleración progresiva, y a su vez nos resultará algo incómodo que los *sticks* de los Joy-Con no sean lo suficientemente precisos, aunque si jugamos mucho en la máquina de Nintendo ya estaremos acostumbrados a estos detalles.



A pesar de todo esto, del manejo *simcade* y de permitirte correr sin complicarte la cabeza, nos gusta que no sea fácil en niveles altos, por lo que el reto y la vida del juego parece intentar transcurrir desde comenzar con alguna ayuda y con coches más lentos hasta superar grandes pruebas con un control más exigente y un coche que se vaya más de atrás.

Pero lo ya comentado no tiene rival con lo que sin duda nos ha gustado más en nuestra prueba: el control de tu Club. A través de diferentes opciones de gestión, contratarás pilotos según su categoría (y según puedas permitírtelos) y ascenderás progresivamente a través de diferentes pruebas, aunque aquí sí hemos echado en falta una mayor variedad. Tenemos Contrarreloj, una prueba en la que pugnamos por tiempos contra coches fantasma; también Derby, una carrera típica contra más de una decena de rivales; y, por último, un modo supervivencia al estilo del último hombre en pie, en el que el último clasificado va siendo eliminado una vez transcurre cierto tiempo. La gestión del taller compensa esa falta de variedad, ya que tenemos ante nosotros una personalización abundante y un abanico de 51 coches con marcas destacadas como McLaren, Porsche, Lotus o Bugatti. Y aunque pueda parecerlo, no es baladí, al menos para los amantes del automovilismo. Nosotros, por el momento, ya echamos de menos ese garaje portátil.

H | Y
P | E

JUMP FORCE

El cóctel de ensueño del manganime japonés

Por Sergio Bustos

Desarrollador Spike Chunsoft
Editor Bandai Namco
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 15 de febrero



La *Shonen Jump* es una conocidísima revista japonesa que da cobijo habitualmente a gran parte de los manga shonen (el manga dirigido a adolescentes y jóvenes). Su éxito es tal que, siendo del país de la cuna del videojuego, ya ha explorado más campos, incluido el que aquí nos atañe. Cuando *Jump Force* se presentó al mundo en el pasado E3 2018, a Occidente le pareció bastante especial, pero en su esencia no deja de ser otra entrega más en la que se reúne a los principales protagonistas de la animación y el papel en Japón, como hemos visto en proyectos anteriores como *J-Star Victory Vs* o *Jump Superstars*.

En esta ocasión, y junto a Bandai Namco, Spike Chunsoft no se olvida del producto que están elaborando y de su público más fiel, aunque es evidente que tras el año de *Dragon Ball FighterZ* y contando con las franquicias que cuenta, busca abarcar todo lo posible y no quedarse en un simple nicho de mercado. Sin embargo, ir un paso más allá, siempre hablando en términos de complejidad, puede quitarles cierto público potencial, así que parece que *Jump Force* acabará siendo lo que nos transmite en nuestra primera toma de contacto: un juego de combates que hará las delicias de los acérrimos a estos héroes y que prima la espectacularidad por encima de la profundidad.

Y sí, podemos ser un tanto injustos utilizando el término «combates» en vez de categorizarlo como juego de lucha, que al fin y al cabo es lo que es, pero tiene bastante menos que ver con las sagas a las que estamos acostumbrados, y asociar ciertos términos podría llevar a confusión. Hablamos de una propuesta de puro *fanservice* y sencilla en sus mecánicas, a falta de saber si llega más profundidad a medida que se acerque el lanzamiento. Controlas equipos de tres, con cada luchador fielmente representado y dotado de sus habituales características y ataques especiales.



El principal problema es que no se te exige que te ganes el poder hacer estas habilidades, sino que simplemente se activan apretando el gatillo derecho y eligiendo alguna con los botones frontales del mando, lo que le quita un poco de gracia una vez las haces varias veces. Con una acción despliegas un Final Flash con Vegeta con tremenda facilidad, y tanto las opciones de cubrirse, ejecutar contraataques o armar combos sencillos (muchos con un solo botón) no conllevan un aprendizaje ni una práctica excesivos.

Además, tenemos la posibilidad de llevar a cabo lanzamientos o derribos, de cargar la energía con el gatillo derecho, pero también de terminar activando el Despertar, una técnica especial que se puede utilizar tras lograr llenar el medidor correspondiente. Tiene efectos diferentes según tu luchador, convirtiendo por ejemplo a Goku en Super Saiyan o haciendo que Seiya se vista con la armadura de Sagitario.

Por tanto, el perfil más *hardcore* de jugador se llevará una decepción ante lo que podría haber sido una buena oportunidad para tomarse más en serio un título con tales nombres asociados, pero que no haga falta dominar el juego para ver buenas peleas, como ocurre en cierta medida en *FighterZ* (solo que en este, con mayor rango de acción), puede ser considerado también como una virtud. El mero hecho de ver enfrentarse a tus personajes favoritos de sagas como *Dragon Ball, Death Note, Naruto, One Piece, Bleach* y muchas otras más puede ser suficiente para un determinado sector; y otra cosa no, pero la recreación de los movimientos y técnicas especiales está bien lograda, premiándonos con enfrentamientos muy vistosos en pantalla que dejan a propuestas de lucha 3D similares como *Dragon Ball Xenoverse* a la altura del betún.

Artísticamente, es cuestión de gustos. El título es resultón, pero que diversos escenarios no encajen para nada con los personajes, o el simple hecho de intentar humanizar a estos manteniendo la estética anime pero con un toque realista, puede llegar a resultar algo perturbador.

Afortunadamente, esto es algo que deben valorar los fans de estas sagas, el verdadero público al que va dirigido *Jump Force* en otro intento más por atacar a la nostalgia y al corazón antes que al reto y a la verdadera competición. Respetable cuanto menos. ■

Desarrollador Microïds
Editor Microïds
Formato Switch
Origen Francia
Lanzamiento Ya disponible

TOKI

Este mono sí es mi viejo mono gris

Por Sergio Bustos

Seguramente sean pocos los que leen este texto y jugaron a *Toki*, el título desarrollado por TAD Corporation que apareció en un buen puñado de versiones a finales de los noventa. Pero quienes lo hicieron lo recordarán bien. No sabemos si con cariño o no, ya que su dificultad frustraría muchas tardes, pero lo que es incontestable es que se trata de uno de esos videojuegos que dejan huella. Ya en 2009 se anunció un *remake* en HD que contaba con gráficos redibujados, pero el proyecto se perdió en el tiempo. Ha sido 2018 el año en el que hemos sabido que Microïds se ha involucrado, con nombres de por medio como Philippe Dessoly y Pierre Adane, en la tarea de llevar a Nintendo Switch el clásico *arcade* con un aspecto totalmente remozado.

Toki parte de la premisa de que un hombre con el mismo nombre, guerrero y con una vida apacible, resulta transformado en chimpancé por el brujo vudú Vookimedlo y el demonio Bashtar, quienes raptan a su amada Miho. Por supuesto, como mandaban los cánones de la época, su tarea será rescatarla. Esta nueva versión mantiene la esencia del clásico, aunque los jugadores agradecerán el no tener que gastar un puñado de monedas de cinco duros para intentar superar la primera pantalla. En nuestra prueba a manos del título, comprobamos que no se ha modificado un ápice en lo jugable, entendible dado que en su momento era lo más valioso, aunque el simple hecho de pasar a jugar en Switch, sobre todo en modo portátil, ya varía la experiencia por propia definición. Disparas las clásicas bolas rojizas y azuladas en horizontal, diagonal y vertical con la Y, mientras te agachas o saltas para superar los diferentes obstáculos. Como no podía ser de otra manera, se recrean fielmente los trampolines con pesas que te catapultarán más arriba, se mantienen los saltos en la cabeza sobre algunos enemigos para eliminaros y también siguen presentes las fases acuáticas donde equiparte tus gafas de buceo.

El diseño de niveles y plataformas parece seguir siendo notable y, como esperábamos, está fielmente dirigido a hacerte la vida imposible. Bases que se derrumban, sorpresas tras una caída (que esquivarás bien por reflejos, o bien por aprendizaje tras morir) y multitud de enemigos aparentemente inofensivos, pero que en conjunto conforman toda una pesadilla. Los esbirros del brujo son muy variados, y algunos como la araña, algún murciélago particularmente insistente o fantasmas que arrojan lanzas a tu paso reabrirán viejas heridas en ti. No olvidarás tampoco que al romper obstáculos con pinchos estos saldrán disparados en varias direcciones y deberás evadirlos adecuadamente.

No recordábamos que los modificadores tuvieran tanta importancia. Igual nos hemos oxidado, pero es recomendable intentar activarlos para que, por ejemplo, tus disparos sean múltiples, o bien para equiparte unas zapatillas o un casco. La ubicación de algunos te pervierte de cara a que te la juegues más de la cuenta, así que a veces deberás dejarte caer o engullir por alguna trampa para obtener una ventaja justo antes de saltar de nuevo para evitar la muerte. Si no lo logras, los puntos de reaparición te aliviarán, pero tendrás muy poquitos antes de hacer saltar la pantalla de *Game Over.* Pero no te preocupes: casi es mejor que arriesgues y practiques tu destreza más de la cuenta por culpa de morir mucho, ya que necesitarás experiencia y cierto rodaje para hacer frente a los jefes finales de cada zona, tan puñeteros como de costumbre.

Además de una edición coleccionista muy llamativa, a la obra de Microïds le acompañan unos nuevos dibujos que lucen tremendamente bien, sin superar a un apartado sonoro que, como el original, se mantiene sobresaliente. Eso sí, lo mejor que podemos decir de *Toki* es que apunta a cumplir sobradamente con lo que se le pide: retrotraer directamente al clásico de hace 30 años sin pervertir su esencia. Y eso es más que suficiente. ■









RONDA

ACE COMBAT 7

Desarrollador Project Aces **Editor** Bandai Namco **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Japón
Lanzamiento 18 de enero







Ha pasado un tiempo, pero volveremos a surcar los cielos. *Ace Combat 7* es la nueva entrega de la legendaria franquicia de combates aéreos, y realmente lo echábamos de menos. Desde que fuese presentado (allá en la PlayStation Experience de 2015) y su lanzamiento, a principios de 2019, han pasado más de tres años, un periplo de fechas cuya última y definitiva parece haber sido fijada bajo necesidades comerciales más que por problemas de producción. Lo que hemos probado de *Ace Combat 7* se mueve realmente bien, regresando al estilo clásico y retomando el planteamiento de la sexta entrega numerada de la saga. Hablamos de un videojuego dirigido a los veteranos de la franquicia, ambientado en el continente de Usea y bajo el conflicto de la Segunda Guerra Continental del territorio.

Como parte de la Unidad Penitenciaria, tomaremos el control de diferentes aviones, cada uno con sus especificaciones concretas en relación a velocidad, movilidad, estabilidad, vuelo en altura, vuelo en baja altura y defensa, además de su propio armamento. El Rafale M fue la nave más equilibrada que probamos junto al Typhoon, mientras que el F-14D apostaba más por vuelos agresivos y veloces pero menor control, quizá más dirigido a un jugador un poco más experimentado. Para configurar la experiencia a nuestro gusto, podemos elegir entre un control clásico de simulación o uno más *arcade*. Eso sí, no pudimos probar los nuevos *joysticks* para el juego, así como tampoco ponernos a bordo de la realidad virtual, disponible en PSVR y que promete subidón y quién sabe si una buena dosis de mareos aéreos. Independientemente de eso, la esencia seguirá ahí, con unas físicas excelentes y unos objetivos muy variados cuya destrucción adorna el fragor de la batalla. ■

ASTÉRIX & OBÉLIX XXL 2

Desarrollador/ Editor Microïds **Formato** PC, PS4, Switch, Xbox One **Origen** Francia
Lanzamiento Ya disponible





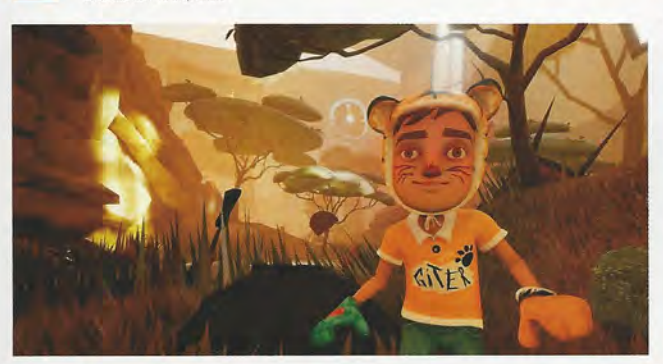


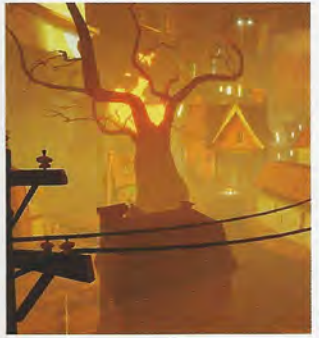
Tras una década de ausencia en consolas y ordenadores, los irreductibles galos regresan en *Astérix & Obélix XXL 2*, un título remasterizado de acción y aventuras para todas las edades. Y sí, nos ha sorprendido que de verdad sea para todos los rangos de edad, ya que si bien es una propuesta que no evoluciona en demasía respecto a las otras del género -para, entre otras cosas, resultar familiar y acogedor a los más pequeños-, contiene multitud de guiños a la industria del videojuego. El sonido del saltador de *Sonic* o la característica onomatopeya de *Super Mario* nos hará esbozar una sonrisa a quienes los identifiquemos, pero no resultarán invasivos ni confundirán a quienes no. Es una buena muestra del mimo puesto en el juego, que rememora las aventuras que proliferaron en pasadas generaciones y es un digno sucesor de su versión de 2006.

Con una mezcla de plataformas, peleas y humor, podemos alternar entre Astérix y Obélix para ir superando a los ejércitos del Imperio Romano de Julio César que nos quieren impedir el paso, pero también para solucionar rompecabezas y abrir puertas utilizando adecuadamente las notorias diferencias en volumen y fuerza que hay entre los dos personajes. Como añadido, en Switch funciona realmente bien en portátil, y puede ser una buena oportunidad para tener a mano un entretenimiento simpático en tu mochila para los viajes. Llega además doblado y traducido al castellano, un buen aliciente para esperar a *Astérix & Obélix XXL 3*, la nueva entrega ambientada en los cómics que llegará a finales de 2019. ■

HELLO NEIGHBOR: HIDE & SEEK

Desarrollador Dynamic Pixels & tinyBuild **Editor** Gearbox Publishing **Formato** PS4, Switch, Xbox One **Lanzamiento** Ya disponible







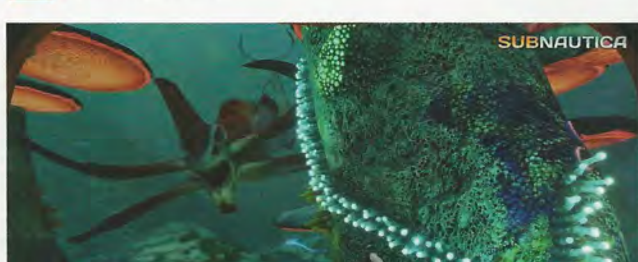
Hello Neighbor se convirtió en todo un fenómeno de masas a través del *streaming*, el vídeo y las redes sociales. ¿La razón? Una propuesta única donde la posibilidad de ser descubierto transmitía esa tensión tan adictiva no solo para el jugador, sino también para el espectador. Ahora llega a consolas *Hello Neighbor: Hide & Seek*, una precuela mucho más narrativa y que nos cuenta mucho más de lo que ya sabíamos acerca de la trágica historia de la familia del atormentado vecino que nos perseguía cuando nos colábamos en su casa.

Los personajes que controlamos son, en esta ocasión, los hijos del propio vecino, y a través de sus ojos descubriremos los emotivos eventos que terminaron llevándonos al sigilo y suspense de videojuego original. Una apuesta bastante más alejada de las cartas que jugaba el anterior título publicado, priorizando esta vez la historia inmersiva y la fantasía de los mundos que se encuentran los niños frente a esa jugabilidad más superficial y emergente que proponía el primero, donde jugábamos al gato y al ratón mientras indagábamos un poco más en los secretos del señor. Un señor que, por otra parte, temíamos en su momento sin saber muy bien por qué. Bien, parece que *Hello Neighbor: Hide & Seek* viene a darnos respuestas. ■

SUBNAUTICA

Desarrollador Unknowns World Entertainment **Editor** Gearbox Publishing **Formato** PS4, Xbox One **Lanzamiento** Ya disponible



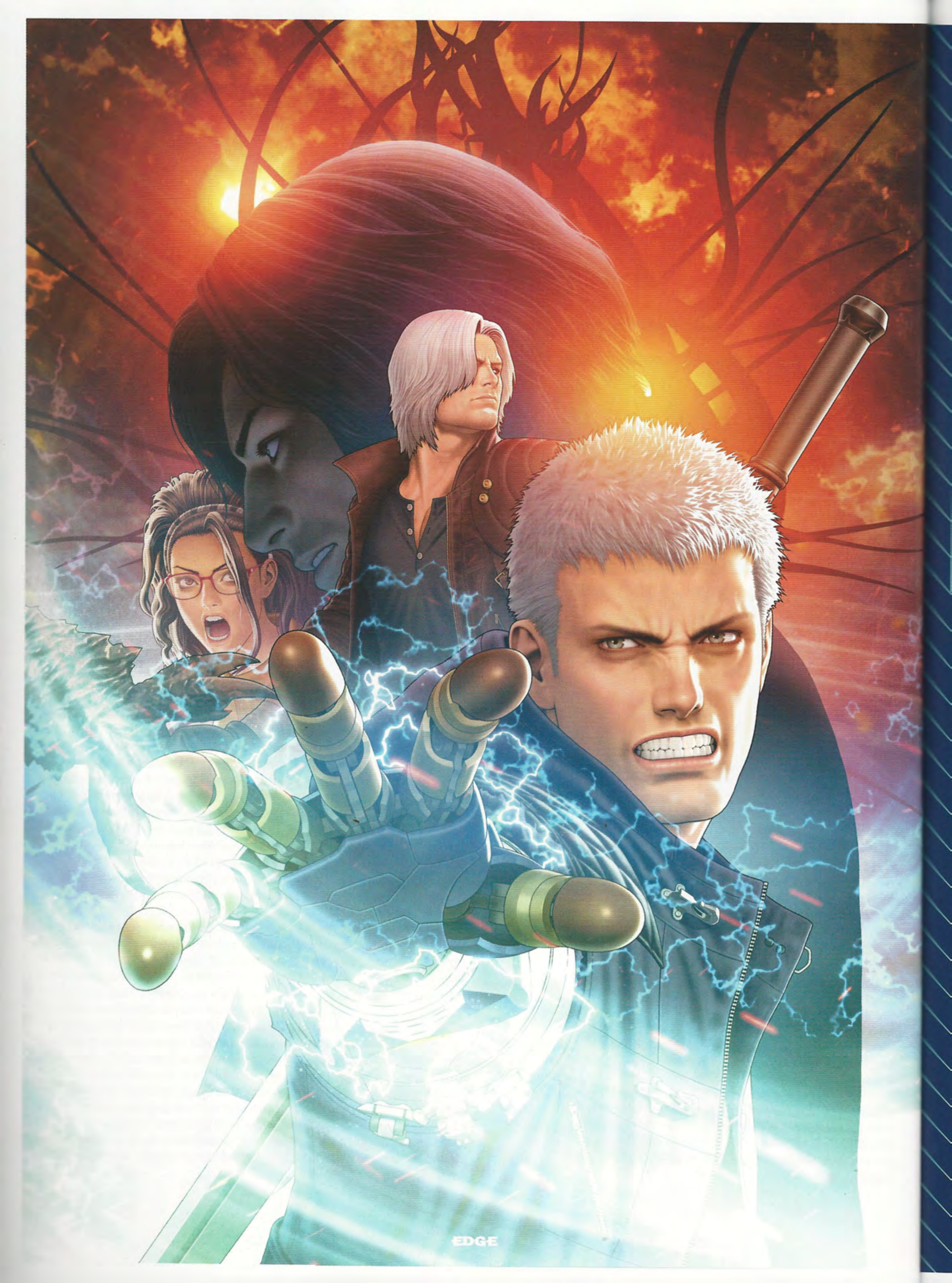






La talasofobia es un intenso y persistente miedo hacia el océano abierto, hacia el hecho de estar rodeado de agua y no saber qué puedes tener merodeando bajo tus piernas. Ese misterio, generalmente infundado pero potenciado por las historietas y lo desconocido, transmite cierto terror, pero a la vez se trata de una situación muy llamativa: aunque no te guste esa sensación, constantemente tienes curiosidad por mirar imágenes o vídeos (manipulados o no) que la potencian. Es en esa maravillosa mezcolanza donde aparece *Subnautica*, uno de los videojuegos más destacados del año que ahora aterriza en consolas de sobremesa.

Sumergirte en el mundo submarino que propone el título supone toda una experiencia, con criaturas alienígenas esperando tu llegada y arrecifes de coral, volcanes y cuevas que pueden convertirse en tus mejores aliados o en trampas mortales para alimentar a animales monstruosos. Lo demás es algo más habitual, con la típica gestión de un videojuego de supervivencia en el que tendrás que evolucionar tu equipo de buceo, tu cápsula y tus embarcaciones para poder pasar una noche más sobre la vasta alfombra de agua en la que te ha tocado sobrevivir, pese a tener ante ti la posibilidad de crear un nuevo hábitat submarino. Sin embargo, todas estas mecánicas –bien resueltas– simplemente aderezan lo mejor de *Subnautica*: el temor a la noche del océano, la cadena alimentaria de la naturaleza y la cantidad de señales que te manda el mundo acerca de los misterios que aguarda el planeta en el que te encuentras. ¿Y si no estás solo? ■



EL ARTE DE LA LUCHA

Capcom lleva su idea de la acción a alturas mareantes con la entrega de la saga más espectacular hasta la fecha

POR NATHAN BROWN

La pausa antes del golpe es uno de los grandes trucos del mundo del videojuego. Un freno a la acción muy breve, casi imperceptible, que se produce cuando un ataque da en el blanco, y que se inventó para ayudar a los usuarios de juegos de lucha a reaccionar y continuar con sus combos... Si bien lo mejor que hace es enfatizar el impacto del mamporro. Claro está, *Devil May Cry 5* está lleno de esas pausas: al fin y al cabo, es un juego de Capcom repleto de acción rápida e impecable. Pero, en esta ocasión, se saca de la manga referencias festivas, incluso reverenciales, al universo de su empresa de desarrollo, y las lanza al ruedo con una brillantez visual sin precedentes. El protagonista principal de *Devil May Cry*, Dante, ha sido aquí bendecido con un Shoryuken. Y su animación contiene tres largas y hermosísimas pausas. Bang, uf, plof. Magia.

Pero si ese guiño a *Street Fighter* no era lo bastante claro, el arma que Dante utiliza para realizar ese icónico movimiento se llama Balrog. Tiene dos modos de uso: el primero es un estilo de boxeo que no solamente recuerda al famoso boxeador de Capcom, sino también al tristemente ignorado *God Hand* en su uso de las fintas y los derechazos. El segundo modo se centra en las patadas y se basa en la capoeira, aunque también recuerda al Ken de *Street Fighter V*. Hay momentos en los que *Devil May Cry 5* parece una especie de megajuego de Capcom, una celebración de sus mejores trabajos servida con un estilo deslumbrante. Su director, **Hideaki Itsuno**, admite las referencias, les quita importancia, y luego las vuelve a admitir: «Balrog es un guiño a *Street Fighter*, pero sus movimientos no están inspirados en otros de nuestros juegos. Lo que intentábamos era decir: "Vale, vamos a ver si podemos crear un estilo de boxeo que sea más chulo y más estiloso que cualquier otro de la casa". Hemos intentado superar al resto de equipos de Capcom en ese respecto, eso seguro». Bang, uf, plof. Buen trabajo.

Itsuno ha tardado en volver a *Devil May Cry*. Demasiado, según el pequeño pero bullanguero grupo de fans de *DMC*, que la tomó con el anterior capítulo de la franquicia, *DmC: Devil May Cry*. Desarrollado por el estudio británico Ninja Theory, y apoyado en un rediseño visual de Dante que despertó una innecesaria controversia, en realidad fue supervisado por Itsuno desde Japón. Sin él, *Devil May Cry 5* habría tenido un aspecto muy distinto. Itsuno viajó a Gran Bretaña a menudo durante el desarrollo del juego, y recuerda con agrado el pescado con patatas (pero no tanto las colas para inmigrantes, sobre todo porque una de sus visitas coincidió con los Juegos Olímpicos de Londres). «Me enamoré de la ciudad», nos cuenta. «Su arquitectura tiene unos elementos increíbles: es moderna, pero también gótica. Puedes encontrarte un edificio clásico en cuyo primer piso hay un McDonald's. Ese tipo de yuxtaposición me parece alucinante. Y me pareció un lugar ideal para ambientar un *Devil May Cry*». Así que, cuando llegó el momento de buscar localizaciones para *DMC 5*, envió a un equipo a Inglaterra. Sobre todo a Londres, pero también al campo, a observar castillos y catedrales en los condados de los alrededores.

> HAY MOMENTOS EN LOS QUE *DEVIL MAY CRY 5* PARECE UNA ESPECIE DE MEGAJUEGO DE CAPCOM

El resultado de sus esfuerzos, Red Grave City, tiene un aire familiar. Las habituales torres góticas de la franquicia están rodeadas de buzones, cartelería y otro tipo de adornos captados en los viajes de trabajo de Capcom, e implementados para darle al lugar cierto aroma londinense... Eso sí, una versión de la ciudad infestada de demonios, y con un árbol

maligno que destroza su gloriosa arquitectura, además de beberse la sangre de sus ciudadanos. Nada peor de lo que puedas encontrarte en la District Line en hora punta, pero, aunque Red Grave esté inspirada en Londres, obviamente es una versión ficcional. «El juego está ambientado en una ciudad inexistente, pero hemos usado referencias visuales para recrear al ambiente de determinado lugar», dice el productor **Matt Walker**. «No hemos querido copiar algo que existe en el mundo real, porque sería, bueno, una infracción de derechos de autor [risas]. Pero queríamos algo con lo que la gente se pudiera identificar».

Sea cual sea su inspiración, Red Grave City resulta fastuosa, y antes de que las armas de sus héroes rasguen el aire, queda claro que se trata de uno de los juegos más bellos que Capcom ha producido jamás. El desarrollo de personajes ha avanzado a toda velocidad, centrado en darle un aspecto mucho más realista a sus protagonistas (el Hype de nuestro anterior número incluía la imagen de una PNJ, Nico, sin pie de foto; un lector contactó con nosotros para preguntar por qué no habíamos dicho quién era, asumiendo que formaba parte del equipo de desarrollo). El pelo y la ropa se agita de forma realista de acuerdo con los movimientos del personaje. Pero, cuando empieza la acción y explotan los efectos alfa, se convierte en algo más. Se adentra, de hecho, en territorio nuevo para *Devil May Cry*, que siempre ha tenido estética de serie B, cierto aire sucio en consonancia con sus baños de sangre y su banda sonora metalera. El plasma sanguíneo sigue, claro está, presente. Igual que la música (Devil Trigger, la canción del primer trailer de *DMC 5*, alcanzó el número uno de las listas de rock de iTunes durante el E3). Eso sí, nunca ha tenido este aspecto.

Y eso es gracias al RE Engine, el motor propio de Capcom diseñado para *Resident Evil VII* pero que, resulta evidente, es mucho más versátil de lo que su nombre sugiere. Bueno, lo es ahora que Itsumo y su equipo han hecho un juego con él. «El motor fue creado originalmente para Resident Evil, así que no tenía las funciones que necesitábamos para *Devil May Cry 5*», dice Itsuno. «Pero eso funcionó a nuestro favor. Teníamos lo esencial: justo el grupo limitado de funciones que requeríamos para empezar. Gracias a ello, pudimos programar el juego de manera que no tuviera demasiada paja; contábamos con un motor ajustadísimo que tenía específicamente lo que necesitábamos».

«Es la primera vez que Capcom utiliza una tubería de renderizado en uno de sus productos», añade Walker. «Pero también hemos añadido otras cosas. Si la animación facial es tan buena es porque hemos implementado *blend shapes*, que muchos de los mejores desarrolladores Triple A llevan tiempo utilizando. Pero no las podíamos usar en MT Framework, ni tampoco en el RE Engine hasta que llegó *Devil May Cry 5*. Hablamos con los ingenieros, les dijimos lo que necesitábamos, y trabajamos con ellos hasta que estuvo todo integrado. Ahora se ha convertido en una herramienta más del motor».

Esa búsqueda del realismo ha llevado, sin embargo, problemas aparejados. Este, no nos olvidemos, es un juego en el que puedes blandir una espada con tanta fuerza como para elevar a tu ene-







migo por los aires, desafiando las leyes de la gravedad. Y en el que te tienes que abrir camino a través de una marabunta de demonios cada vez más estrafalarios y más repulsivos. Se trata, en otras palabras, de una fantasía desbocada en la cual, cuando se filtra la realidad, complica las cosas. Itsuno rememora el desarrollo de *Devil May Cry 4*, que fue lanzado a principios de 2008 y que, según la sensación del equipo, era un juego de aspecto verista. «Pero ahora lo revisas y parece un anime. Hemos evolucionado y hemos intentado ser todo lo realistas posibles, pero nos hemos dado cuenta de que muchos detalles jugables de las anteriores entregas no encajaban bien en esta nueva estética».

Uno de los aspectos que provocó más dificultades fueron las animaciones, pues los trucos y las técnicas que antes funcionaban como estándares del género ya no servían para su propósito original. Por ejemplo, ¿cómo integras las cancelaciones -en las cuales, cuando el jugador aprieta otro botón, una animación se detiene y es sustituida por otra- si tu personaje parece real, y por lo tanto necesita moverse como tal? ¿Y cómo respondes a dicho problema sin estropear la respuesta a los controles que demandan los fans del género?

SEA CUAL SEA SU INSPIRACIÓN, RED GRAVE CITY RESULTA FASTUOSA

«Antes solíamos interpolar procedimentalmente dos animaciones, y el resultado era bastante suave», dice Itsuno. «Pero nos dimos cuenta de que, con unos gráficos tan realistas, lo procedimental sólo funciona en algunos momentos. Hay muchos casos en los que no podíamos interpolar y que el resultado fuera natural, así que teníamos que crear nuevas animaciones para insertar entre ambas. No son tan largas, quizás un fotograma o dos, pero nos han permitido crear un producto que responde tan bien como cualquier juego de Capcom debería, y aun así resultando natural. Es algo de lo que estoy muy orgulloso».

Si las cosas han cambiado bajo el capó, la verdad es que no lo hemos notado en las largas partidas que hemos jugado en las demos que Capcom llevó consigo tanto a la Gamescom como al Tokyo Game Show. Pese a todos los cambios técnicos y el esplendor gráfico, esto sigue siendo un *Devil May Cry*. Lo que resulta mucho más obvio cuando juegas con Dante: ninguna sorpresa, teniendo en cuenta que es el único factor constante de la franquicia. Pero es la versión del personaje de Itsuno, lo que significa que tiene acceso a cuatro estilos de lucha distintos, intercambiables al instante utilizando la cruceta, y que dispone de un buen puñado de armas cuerpo a cuerpo y de fuego, que también pueden escogerse en tiempo real pulsando los gatillos. Pese a su complejidad, el sistema de control resulta bastante sencillo, con una lista de movimientos que solamente pide un ritmo ligeramente distinto, o un cambio en la dirección del *stick* analógico. Además, el margen para corregir la cadencia es generoso. *Devil May Cry 5* no ▶

Aunque las armas de fuego de *Devil May Cry* -sobre todo las pistolas gemelas de Dante, Ebony e Ivory- resultan icónicas, en un juego que le da tanta importancia al cuerpo a cuerpo tienen un papel secundario. Las puedes usar para ir elevando el medidor de combos mientras te acercas a un enemigo lejano... Aunque ahora puedes hacerlo en moto.
Para que la magia del Balrog empiece a funcionar, primero tienes que acumular energía propinando una rápida sucesión de ataques. Solamente entonces puedes desencadenar el poder del arma.

es un juego difícil; lo que es complicado es resultar brillante en él, y ahí está la clave de su atractivo.

Eso no significa que no haya que esforzarse. La versión del Tokyo Game Show, en la que Dante era jugable por primera vez, permitía guardar datos, así que los encargados de las redes sociales de Capcom han estado ocupados subiendo vídeos durante las semanas siguientes al evento videojueguil más grande de Japón. En la demo, Dante tiene acceso a media docena de armas cuerpo a cuerpo y, para ser sinceros, tanta oferta acaba siendo algo abrumadora... Sobre todo cuando intentas tocar un botón lateral para fijar o modificar un ataque y acabas presionando un gatillo, cambiando así de arma. Algunas, además, tienen varios modos (la versión con puñetazos o patadas de Balrog se escoge con una combinación de botones). En el juego definitivo, sin embargo, no será así: como siempre, Dante empezará con un par de armas, y desbloqueará más a medida que avance dentro de la historia. Pero lo cierto es que pasamos mucha de nuestra partida sintiéndonos un poco más torpes de lo que a nosotros -y a Dante, nos imaginamos- nos habría gustado.

> *DEVIL MAY CRY 5* NO ES UN JUEGO DIFÍCIL; LO QUE ES COMPLICADO ES RESULTAR BRILLANTE EN ÉL

Claro que ahí está la clave de Dante: aunque puede usar armas de fuego, funciona mejor en las distancias cortas, y cambiar rápidamente de estilo de lucha y de arma cuerpo a cuerpo es esencial para subir en los rankings de estilo. Los enemigos están diseñados, más que nunca, para animarte e incluso obligarte a variar de acercamiento; los más grandes y los que llevan escudos requieren armas más pesadas, mientras que con los más ligeros es mejor usar algo con un poco más de brío. Y aunque siempre nos hemos sentido más cómodos con las armas más ligeras, las pesadas son una auténtica gozada. La más molona de todas implica que Dante pelee con media motocicleta en cada puño. Los golpes normales son poderosos, pero martillea el botón de ataque y unirás las dos mitades, lo que implica que enviarás a tus enemigos de vuelta al infierno saltando encima del vehículo y realizando una destructiva serie de trompos.

Sí, es una locura, y no podemos evitar preguntarnos si hay un límite respecto a lo que Capcom considera aceptable en cuanto a las herramientas de ataque más extravagantes de Dante. «¡Claro que hay cosas demasiado locas!», dice Itsuno. «¿Una moto que, a grandes rasgos, se convierte en una motosierra a dos manos? Es una idea genial. Pero puedes cruzar la línea, y tener ideas tan ridículas que resulte evidente que estás forzando la máquina. Nosotros intentamos no llegar a esos extremos».

Nero, el segundo personaje jugable, es una evidencia todavía mayor de que se están haciendo equilibrios sobre esa línea, pues batalla con una serie de brazos prostéticos desechables (y explosivos) llamados Devil Breakers. Aunque su forma de pelear es muy diferente. «Dante gira en torno a la elección», dice Walker. «Con él puedes cambiar tanto estilos de lucha como armas en cualquier momento; es todo gracia y estilo. Se supone que Nero es un poco más frontal». Implica, desde luego, un estilo de juego mucho más paciente y más estratégico: no solo necesitas pensar en la selección que harás, porque solamente puedes llevar unos cuantos Devil Breakers a la vez, sino que también necesitas dominar su uso. Si presionas L1 interrumpirás el ataque o el combo de un oponente, lanzándolo atrás, pero el Devil Breaker se destruirá de inmediato. Los niveles están cargados de ítems, y puedes comprarle recambios a un PNJ en constante movimiento, pero si se te acaban las reservas, Nero es mucho más débil.

Se trata de una mejora dramática respecto a su encarnación de *Devil May Cry 4*, si bien su estilo de juego, a grandes rasgos, sigue siendo el mismo. Si con Dante se trata de enfrentarse cara a cara con el enemigo, con Nero hay que colocarlo donde lo necesitas; levanta por los aires a un oponente y, una vez hayas acabado con él, puedes traer a otro hacia ti, o acercarte tú a él. Los nuevos ataques especiales, únicos para cada Devil Breaker, añaden la dosis necesaria de estilo y poder destructivo, cuyo efecto depende de si estás con los pies en el suelo o en el aire. Uno de ellos es un rayo de energía al estilo Kamehameha, que puede dirigirse al enemigo mientras lo lanzas; en cambio, si estás saltando, lo que tira Nero es un montón de rayos láser en varias direcciones.

Respecto al tercer personaje jugable, V, se sabe poco más que su papel dentro de la historia: es el que contacta con Dante para que le ayude a librar a Red Grave City de su plaga demoníaca. Claro que solo hace falta observarlo para darte cuenta de que se va a manejar de forma muy distinta. Va siempre con un libro y anda con bastón, así que no tiene pinta de metalero. «Con Dante y Nero nos hemos esforzado para que tuvieran estilos de juego diferenciados, pero que se cruzaran en determinados aspectos: ambos tienen armas de fuego y cuerpo a cuerpo», dice Itsuno. «Si logras ser bueno con uno de los dos... Están relacionados, así que es fácil que, hasta cierto punto, puedas ser también bueno con el otro. En cambio, V no lleva ni una espada ni una pistola, así que tiene una actitud distinta y pelea de forma totalmente diferente».

«Debido a ello, seas un fan de la serie o un completo novato, con V todos partimos de cero. Tenemos muchas ganas de ver cómo reacciona la gente a él. Creemos que es un personaje genial».

Vale, Dante está de vuelta, y nunca ha tenido mejor aspecto. Pero V, como su nombre insinúa, es el ingrediente secreto de *Devil May Cry 5*. Pese a todos sus avances tecnológicos, y a todos sus añadidos a uno de los mejores sistemas de batalla del mundillo, lo más importante de *Devil May Cry 5* es el número que lleva al final. Es una franquicia muy querida dentro de un género lleno de fans apasionados, pero es poco habitual que un juego de esta clase tenga una trayectoria tan larga. ¿Qué ha hecho *Devil May Cry* para romper esa tendencia, y alcanzar tres generaciones de consolas? Itsuno, como es natural para ▶



Historias de la cripta
La historia arranca unos cuantos años tras los eventos de *Devil May Cry*, una vez Nero ha establecido su propio negocio como cazador de demonios. Trabaja en la parte trasera de una furgoneta («A la que hemos estado llamando la Casa Rodante *DMC*», dice el productor de *DMC 5*, Matt Walker) lo que tiene connotaciones jugables de interés: tu PNJ aliada Nico la conduce, y te permite curiosear su carga en determinados puntos. La demo de Nero toma muchas cosas prestadas de la mitología nórdica, con guiños a Niddhog y Yggdrasil, pero el juego se inspirará en muchas fuentes para su bestiario, siendo de nuevo La Divina Comedia su piedra de toque. Y si *DMC 4* obligaba a los usuarios a pasarse más de la mitad del juego antes de desbloquear a Dante, aquí los protagonistas se encuentran mucho antes. En algunas misiones no podrás escoger qué personaje utilizas, pero en otras tendrás la posibilidad de elegir entre los dos... o entre los tres. Sus funciones multijugador, parece ser que reveladas en un listado de la PlayStation Store, todavía han de ser confirmadas.

Puede que Nero no esté a la altura de Dante en cuanto a flexibilidad en bruto, pero la selección de Devil Breakers a su alcance implica que dispondrá de opciones mucho más variadas de las que tenía en *Devil May Cry 4*.







1 Las pistolas semiautomáticas de Dante, Ebony e Ivory.
2 Su deliciosamente absurda nueva arma, Cavaliere, una moto con sierras mecánicas.
3 Una selección de Devil Breakers de Nero: Overture, Buster Arm y Gerbera.
4 Los ataques de los Devil Breakers son fáciles de usar: solo tienes que mantener apretado un botón de ataque.
5 La espada de Dante, Rebellion, ha estado a su lado desde el primer *Devil May Cry*.
6 La pistola de Nero, la Rosa Azul, ha sido cambiada: ya no es semiautomática como en *DMC 4*, sino que dispara una bala cada vez que aprietas el gatillo.

Patinazo a la gloria

La conciencia de Itsuno de la fina línea que, en el combate de *Devil May Cry*, separa lo loco de lo ridículo, plantea una pregunta obvia. Si una motocicleta partida por la mitad se considera aceptable, ¿cuán ridícula debe ser una idea para que acabe en el suelo de la sala de montaje? Entre los conceptos abandonados estaba un arma sobre la que Dante podría patinar («Todas las ideas que tenemos son ridículas, pero eso no significa que no podamos encontrar la manera de implementarlas») y otro inspirado en las cintas usadas en la gimnasia rítmica. Itsuno hace tiempo que quiere añadir la Nevan, un arma con forma de guitarra que Dante usaba en *DMC 3*. «Es muy difícil utilizarla con estilo». Uno de los personajes de un juego de lucha de Itsuno, *Rival Schools*, era un violinista, así que hay cierto precedente... Aunque su sueño de crear un arma en forma de saxofón parece, a la hora de la verdad, imposible. «Si alguien tiene nuevas ideas», dice, «por favor que me las pase por Twitter».







alguien que ha trabajado en todas sus entregas menos el original, tiene la respuesta.

«Para que una franquicia pueda aguantar en el tiempo, tiene que ser capaz de atraer nuevos fans mientras sigue complaciendo a los antiguos», dice. «Si arrastras nuevos usuarios, acabas muriendo. Pienso sobre todo en los géneros que amo: la lucha y los *shooters* horizontales. Sacas un título increíble, que es exactamente lo que la gente buscaba en ese momento. Entonces tienes que pensar, ¿cuál es el Plus Alpha de este juego? ¿Cuál es el elemento extra que vas a añadir en el siguiente? Es ahí donde se vuelve más y más complejo, y resulta más y más difícil para los recién llegados disfrutar de la serie».

«En *Devil May Cry 4*, intenté evitar justo eso haciendo que el personaje jugable inicial fuera Nero. Al ofrecerle a la gente un nuevo héroe que manejar estábamos diciendo: 'Vale, aquí tenéis un nuevo estilo para *Devil May Cry*'. Más adelante podían manejar a Dante, pero para entonces los novatos, que ya se habían acostumbrado a Nero, le tenían también a su disposición, con todas sus distintas opciones. Esa es la clave. Debes tener algo accesible y disfrutable para los que nunca han tocado la franquicia, pero también para los que la adoran».

Con V esperando en la banda, ese discurso puede sonar a que *Devil May Cry 5* todavía tiene que revelarnos su auténtica magia. En ese caso, quizás nos espera algo realmente especial. La franquicia nunca ha tenido un aspecto tan espectacular, ni unos combates tan variados; apenas hemos podido degustar lo primero, y lo segundo se va a apoyar en el tipo rarillo que camina con bastón. Puede que recuerde a un puñado de otros clásicos de Capcom, pero *Devil May Cry* tiene una clase y un estilo muy propios. Incluso aunque, lo cual es poco probable, no acabara siendo tan brillante como aparenta, al menos tendría un hueco en la historia como la mejor carta de amor de Capcom a la pausa antes del golpe. Bang, uf, plof. Nos vemos en marzo. ■

A TRAVÉS







DEL ESPEJO

Nos sumergimos en el mundo fantástico de Amanita Design, un estudio independiente que crece a su propio ritmo

Por Jen Simpkins



▶







Cuando no está creando juegos, el fundador de Amanita Design, **Jakub Dvorský**, está cuidando sus ciruelos. En verano, se escapa junto a su familia a una casa de campo en el este de la República Checa, lejos del ruido y de los turistas, y Dvorksý se pierde en su jardín. Mientras nos sentamos y bebemos té negro en su estudio de ocho mesas del centro de Praga, su última cosecha está fermentándose en algún sitio con el objetivo de convertirla en aguardiente de ciruela. «Es genial, totalmente casero», dice. «Te sientes especialmente bien cuando lo destilas de tu propia fruta, de árboles que has cuidado tú mismo. Si hay alguna pieza pasada o algo así, no la usas: sólo escoges las mejores ciruelas. Es algo que notas cuando te lo bebes. Me hace feliz».

Para Dvorský y su multipremiadísimo estudio, crear juegos es algo igual de natural. Lo que no significa que lo hagan con facilidad. Amanita se ha ganado la reputación de crear mundos increíblemente detallados a través del arte y de la animación, dándole vida a escenarios y personajes surrealistas. Todo lo que hacen está acabado de forma meticulosa, bellísima, desde los troncos enmohecidos y las cavernas de la serie *Samorost* hasta la ciudad *steampunk* dibujada a mano de *Machinarium*, pasando por la gran cantidad de animaciones incluidas en el cómico *Chuchel*. Cada uno de sus juegos es una carta de amor a lo artístico.



Desde fuera, los mundos de Amanita parecen auténticas joyas, pero, desde dentro, responden a algo muy simple. De hecho, no es tarea fácil intentar convencer a un estudio formado por checos -conocidos por su carácter directo- para que den explicaciones filosóficas de por qué hacen lo que hacen. Según Dvorský, Amanita tiene su «propia forma» de hacer las cosas: desarrollan su visión del juego, sin importar lo extraña que pueda parecer, y trabajan con paciencia hasta alcanzar un producto con el que todo el mundo esté contento, dándoles igual lo que tarden.



Pero hay misterios que resolver, como por qué un estudio lleno de artistas tradicionales ha acabado haciendo videojuegos. O por qué se han acogido a un estándar artístico tan increíblemente alto, lo que les ha llevado a emplear más años de desarrollo de lo que es recomendable para un estudio *indie*. Y qué les ha impulsado a, quince años tras la formación de Amanita, apartarse del género de la aventura gráfica con la que se han labrado un nombre, apostando, según vimos en los jue-









Muchos de los juegos de Amanita, como *Machinarium*, son realzados por la increíble creatividad de su música y su diseño de sonido. Pues el culpable de ambos apartados es el mismo hombre, Tomáš Dvorák, si bien como compositor usa el alias Floex.
Incluso los poco habituales títulos de Amanita son concebidos con cuidado. «El juego forma parte de tu vida, porque le dedicas mucho tiempo», dice Dvorský. «Siempre vas a tener que usar su título, así que has de sentirte a gusto con él».

gos que nos enseñaron durante nuestra visita (no todos los cuales están listos para ser anunciados), por creaciones de cartón, juegos de terror e incluso un mundo abierto. ¿Quizá era hora de algo de aire fresco? «No, no», dice Dvorský. «Se trata de un desarrollo orgánico. Es una coincidencia». Igual que la seta roja y blanca que le da nombre, Amanita es un producto natural de su entorno, de algo de cultivo, y quizás un poco de suerte. Para Dvorský, preguntarles por qué son como son es como preguntar por qué crece una seta. Y tenemos la sensación de que preferiría que le pegáramos un buen bocado.

Como hijo de dos artistas –su padre es ilustrador de animales para revistas científicas, su madre, directora de cine–, Dvorský creció entre mundos de fantasía. Le encantaba leer, escribir y jugar con su Atari, pero también dibujar. «Cosas pequeñas, como castillos y mapas, sobre todo medievales: lo adoraba», dice. «Los libros de Tolkien me influyeron mucho. Dibujé un cómic de *El hobbit* cuando tenía 12 o 13 años. Era muy detallado». Cuando logró su primer PC, empezó a experimentar con la animación, utilizando el ratón para dibujar. Pese a las habilidades de sus padres, él estaba determinado a aprender por sí mismo. «Soy de esa clase de personas. Algunos leen manuales, y otros prefieren emplear el ensayo/error. Seguramente es menos eficiente y más lento, pero, al menos para mí, es más satisfactorio».

Tenía 15 años cuando empezó a programar sus propios juegos, y sacó tres de ellos junto a Tomáš Dvorák (ahora director financiero de Amanita) mientras estudiaba en el instituto. «Me decepcionó mucho la industria, porque nuestro editor nos la jugó», dice. «Me di cuenta de que es un negocio oscuro, lleno de hombres de negocio. Me enfadé mucho. Hasta la prensa checa de la época era terrible, muy corrupta. Eran los 90, una etapa salvaje, sobre todo aquí, en la Europa del Este». Fijó su mirada en un objetivo diferente, convertirse en diseñador gráfico *freelance*, y se apuntó a la Academia de Arte, Arquitectura y Diseño de Praga para estudiar cine de animación. Allí fue donde conoció al animador Václav Blín, así como muchos otros que acabaron convirtiéndose en colaboradores de Amanita.

Los estudios se centraban más en el cine que en la animación, pero Dvorský estaba entusiasmado, con libertad para experimentar con sus propios proyectos. *Samorost* era uno de ellos. «Era una idea muy experimental. De hecho, ni siquiera pretendía que fuera un juego: quería hacer algo interactivo, no tenía mucha idea de lo que estaba construyendo». En aquella época, experimentaba con *collages*, se adentraba en los bosques para captar imágenes de moho, raíces y setas para construir con todo ello un pequeño mundo en el que introducir sus personajes animados en Flash. «Al final, tuve que admitir que se trataba de un juego». Acabó siendo su trabajo de final de curso, y recibió un notable por parte de su muy tradicional escuela de arte.

Fuera de allí, la historia fue muy distinta. *Samorost* lanzó de forma accidental a Amanita Design como estudio de desarrollo, pero también la carrera de Dvorský. El nombre de la compañía se le ocurrió originalmente como marca para sus creaciones profesionales como diseñador gráfico, ilustrador y animador. Pero Internet le había dado la vuelta a la industria que creía haber abandonado. «Flash resultó muy importante, porque me permitió crear el juego sin un programador. Creo que ha contribuido a construir todo el panorama *indie*, porque le ha dado la posibilidad a mucha gente de crear prototipos enseguida y experimentar con ellos. Incluso colgarlos para que los demás puedan jugar. Es lo que hice con *Samorost*, y no requerí nada más: no necesité editores, lo que me encantó». Recibió una nominación a los premios Webby y logró un gran número de admiradores, y eso era lo que hacía falta para convertir a Dvorský en desarrollador de videojuegos.

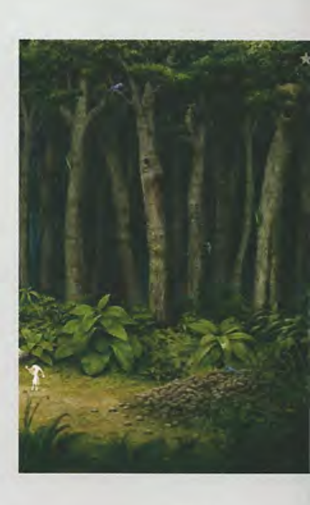
Blín y él continuaron haciendo juegos juntos, encargos para compañías como Nike o la BBC. Pero Dvorský era consciente de que era crucial trazar la estructura y la dirección adecuada para tan joven estudio. Su idea era trabajar casi como un sello discográfico, lo que permitiría al equipo trabajar con libertad tanto en sus proyectos personales como en los juegos principales. «Admiro a Bullfrog porque crean ▶

«NI SIQUIERA PRETENDÍA HACER UN JUEGO: QUERÍA CREAR ALGO INTERACTIVO»

Samorost 3 fue el primer juego completo de la franquicia. Sus cinco años de desarrollo siguen siendo uno de los periodos más complicados de la historia de Amanita.



Jakub Dvorský, fundador y director ejecutivo de Amanita Design.





«Creo que los juegos afectan a nuestros proyectos personales», dice Dvorský, «porque todos son en solitario, cuando, en cambio, en la compañía trabajamos juntos».



«SIEMPRE HE INTENTADO IR CONTRA EL REBAÑO, EN DIRECCIÓN CONTRARIA A LOS DEMÁS. ES MÁS DIVERTIDO»

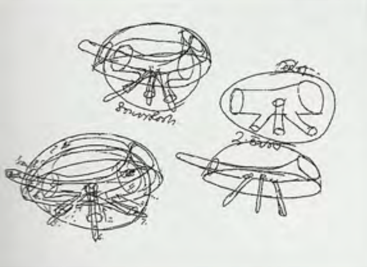


videojuegos muy diversos: *Syndicate, Dungeon Keeper, Magic Carpet...*», dice. «Pero todos ellos tienen algo similar, cierta atmósfera o sensación».

La estrategia de contratación de Dvorský se centra en artistas, en lugar de programadores de videojuegos experimentados, y a menudo escucha opiniones de amigos. «A nivel artístico es lo más fácil, porque es un país pequeño y todos nos conocemos. La comunidad es muy pequeña», explica. «Además, yo entiendo de arte, así que para mí es más fácil. Me resulta más difícil con los programadores, porque no me dedico a ello». Probablemente esa sea la razón de que el estudio siguiera haciendo juegos en Flash durante tanto tiempo, desde el primer *Samorost* hasta su lanzamiento más reciente, *Chuchel*.

Sin embargo, el primer juego completo de Amanita, *Machinarium*, sí requirió un programador. David Oliva respondió a la oferta de trabajo en los foros de la compañía. «Quedamos, y pensé: '¡Conozco a este tío del bar!'. Vive en la misma plaza que yo, en Brno». Pero no todas las contrataciones funcionan: está claro que Dvorský ejerce como protector de Amanita, este pequeño estudio que crece entre las grietas del pavimento de Praga. Mientras ellos producen juegos que se asemejan a alucinaciones audiovisuales, el resto de desarrolladores del país ha tomado sendas muy distintas. SCS Software ha tenido éxito con su franquicia *Truck Simulator*, igual que Bohemia Interactive con sus juegos de simulación bélica. «Ese realismo es muy común entre las compañías checas», se ríe Dvorský. «Nosotros somos lo opuesto. Quizá ésa es la gracia: que seamos la oposición. Siempre he intentado ir contra el rebaño, en dirección contraria a los demás. Es más divertido».





Con los años, Dvorský se ha acostumbrado a su papel de líder, a pesar de que no se ve a sí mismo como 'el jefe'. «No tenía ninguna ambición en ese sentido, pero acabé ahí de forma natural», dijo. Tardó bastante en darse cuenta de que necesitaba ayuda con la gestión diaria del estudio, y que tenía que confiar en otra gente para ello: durante mucho tiempo, incluso llevó personalmente las relaciones públicas de Amanita. «Soy bastante controlador», admite. «Y también muy perfeccionista. Pero al lado de mis compañeros, no soy nada. Ellos lo son mucho más». Hoy en día tiene muchos más colegas, todos los cuales están desarrollando sus propios proyectos bajo el sello Amanita Design. Además de los juegos desarrollados de forma interna, se han expandido de forma selectiva, ayudando a crear y publicar un par de proyectos con financiación externa: *Phonopolis*, un precioso juego de puzles para móviles diseñado totalmente sobre cartón, y *Creaks*, un terrorífico título de plataformas.





Pero el pegamento que lo une todo es esa idea, muy de Bullfrog, de un propósito común que une el trabajo (ahora, bastante variado) de todos bajo un mismo sello. «Creo que se trata del arte, de la animación», señala Dvorský cuando le pedimos que defina el propósito de Amanita. «Queremos seguir la tradición de los animadores y cineastas checos. Y la artesanía... Hay mucha en nuestros juegos. Cierto carácter juguetón. Todo bien pensado, con un mensaje artístico que expresar». Una infancia dedicada a jugar a aventuras como *Myst* y *The Neverhood* provocan que la producción de Amanita tienda de forma natural, desde el primer momento, hacia esa dirección. Específicamente, hubo algo que llevó a Dvorský a programar aventuras gráficas por encima de otros géneros, lo mismo que inspiró *Samorost* hace tantos años atrás, en la escuela de arte. «Los mundos», dice con una sonrisa tímida. «Los mundos».



Hay que ser un poco obsesivo para hacer un juego en Amanita. Lo que no es fácil de deducir a partir del aspecto de sus idílicas oficinas en Praga. Es un espacio que parece más una casa que un lugar de trabajo: es cálido y acogedor, con bicicletas aparcadas en la entrada, y los zapatos al lado de la puerta. Una tetera está en el fuego en la cocina. Dos cómodos sofás están colocados uno frente al otro en medio del espacio de trabajo, toda una invitación a hacer el vago. Con su diseño diáfano, las estatuas de personajes de Amanita hechas por fans, y la extraña botella vacía de Pilsner que adorna las mesas, la oficina tiene un aire ligero y casual.

Claro que, al mirar más fijamente, salen a la luz claros signos del tipo de persona que Dvorský ha metido en el estudio en los últimos años. Lo primero que salta a la vista son los restos de car-







tón pintados. Forman parte de *Phonopolis*, un juego de puzles para móviles cuyos decorados se han diseñado y construido sobre cartón. Esos restos se han desparramado de los difusos confines del improvisado 'taller' del diseñador **Oto Dostál**, situado a la izquierda del local, junto a montones de cola y botes llenos de pinceles... Cuyas pequeñas cerdas usa el codiseñador Petr Filipovic para pintar modelos, a veces añadiendo de uno en uno microscópicos círculos de pintura acrílica.

El estilo artístico de *Phonopolis*, inspirado por las atrevidas estéticas del futurismo y el constructivismo ruso, mezcla lo físico y lo digital. Cada elemento visual del juego ha sido diseñado por ordenador, para después ser aplanado en plantillas 2D e imprimido sobre cartón. Fondos, personajes y efectos son recortados y doblados para formar dioramas 3D que luego se pintan con brillantes colores acrílicos. Además, los bordes de los modelos se envejecen utilizando lija. «Y bisturís... ¡Es complicado!», dice Dostál. «Si pones todo esto tal cual en el ordenador, se pierde algo por el camino. Así que es mejor exagerarlo, entonces es cuando la mayor parte se hace visible». La idea es evocar el tipo de nostalgia que uno siente cuando abre una vieja caja llena de juguetes de madera: cascados, adorables, y de alguna manera, cálidos y reales. Es entonces cuando los modelos se fotografían y se vuelven a escanear para posprocesarlos en el ordenador.

Es un trabajo detallado y fatigoso –nos permitieron coger una pila gigante de papel y cartón arrugado que nos dijeron que antes componía dos niveles cortos–, pero el efecto es mágico. No es de extrañar que Dvorský pensara que *Phonopolis* debía ser un juego de Amanita. Dostál opina igual. «Los juegos que más me gustan, a nivel de estilo o de atmósfera, básicamente son los de Amanita Design en la República Checa», dice riéndose. *Phonopolis* fue concebido en el tiempo libre que le quedaba tanto a su equipo como a él tras su trabajo como *freelances* en vídeos musicales y otros proyectos, pero tras lograr algo de financiación a través del programa Media, pudieron crear su primer conjunto de ilustraciones. Fue entonces cuando contactaron con Dvorský. «Lentamente se convirtió en un juego de Amanita. Decidieron apoyarnos», dice Dostál.

Realmente, *Phonopolis* tiene un espíritu que encaja en Amanita: uno de los grandes factores es ese aire de algo hecho a mano que su equipo intenta conseguir y retener a lo largo del proceso. «Mientras les asesoraba, siempre me encantó el aspecto que tenía *Phonopolis*», reconoce Dvorský. «No sólo el arte conceptual era genial, sino que el mundo que crearon era interesante y estaba muy meditado. Sentí que había un cierto mensaje. Que fácilmente podría ser uno de nuestros juegos. Estaba muy próximo a nuestra sensibilidad». Los detalles manuales y los trucos de posproducción transforman los montones de hojas de *sprites* en algo mágico y aparentemente sin costuras. Una pequeña casa se pliega sobre sí misma para crear nuevas formas y habitaciones –una cocina, un taller– con un golpe de dedo. El cabezudo arquitecto desfila por la calle con un megáfono en la mano, mientras montones de bailarinas trotan detrás de él. Pero, por encima de todo, se impone la sensación mágica de que estamos observando un lugar tan lleno de personalidad y tan creíble que debe ser real.

Suponemos que hace falta mucho trabajo para que las cosas parezcan fáciles, y esa es una de las marcas de fábrica de Amanita. «Es cierto», reconoce Dvorský. «Algunos usuarios no se dan cuenta de cuánto tiempo dedicamos. Sobre todo con juegos como *Chuchel*: parece tan sencillo, animado con tanta facilidad, que poca gente se da cuenta de que detrás de él hay casi tres horas de animación, incluso más. Es como un largometraje animado, o ▶





Este «panda» (arriba) es una de las cosas menos perturbadoras que encontraremos en el juego de terror no anunciado de Jaromír Plachý. Su héroe parece inspirarse en el de su vídeo musical para Vespering (segunda arriba a la izquierda), una canción del grupo de Amanita, Dva. «Nuestros juegos reciben la influencia de todo nuestro arte», dice Dvorský. «No importa dónde vuelques tu visión, sean marionetas, cine o un videojuego. Sigue estando ahí». Václav Blín es un viejo amigo de Dvorský: empezaron a colaborar en 2004. También es uno de los responsables del primer juego de mundo abierto de Amanita.



Phonopolis es el primer paso de Amanita hacia el 3D. «Hemos usado perspectivas forzadas para que sea medio 2D, medio 3D, pero de aspecto plano», señala Filipovic, «para que parezca a medio camino entre la realidad y una foto».





«*CHUCHEL* PARECE MUY SENCILLO, PERO ES COMO UN LARGOMETRAJE ANIMADO, O INCLUSO DOS»

incluso dos. No muchos son conscientes de lo que implica. Pero a nosotros nos da igual, siempre que el producto parezca fresco, ligero, no demasiado elaborado. Me gusta *Chuchel* porque da la sensación de haber sido hecho de forma sencilla».

Parte del trabajo de Dvorský como director ejecutivo está en proteger y alimentar ese espíritu. Durante la historia del estudio ha habido momentos difíciles: él recuerda como especialmente conflictivo el momento en el que estaban terminando *Samorost 3*, tras cinco años muy largos. Sin embargo, en general Amanita está en la envidiable posición de poder crecer con lentitud, haciendo el mejor trabajo posible a un ritmo razonable. Ahora mismo vivir y trabajar en la República Checa es barato, lo que alivia la carga y le da al grupo libertad para desarrollar un tipo de juegos que no necesitan estar muy arriba en las listas de éxitos para mantener Amanita a flote. «Necesitaríamos dos o tres veces más dinero si estuviéramos en Gran Bretaña, y eso es muchísima presión», dice Dvorský. «Hemos tenido mucho éxito con nuestros juegos anteriores, así que estamos en una buena situación. Por eso podemos permitirnos dedicarles todo el tiempo que haga falta».

Han tardado seis años en completar el juego de plataformas de terror *Creaks*, y se nota, porque está lleno de su característica atención al detalle. Mientras caminas por la desvencijada casa donde se sitúa la acción, de pronto unas cizallas empiezan a reír, y la tapa de una tetera se abre y cierra sola: si te acercas, paran de golpe. El edificio es más inquietante que terrorífico, y está repleto de escaleras que nuestro personaje debe subir y bajar para evitar obstáculos y enemigos. *Creaks* es el primer paso de Amanita fuera de la aventura gráfica –aquí nos movemos y saltamos entre plataformas usando las teclas de dirección–, y hacia un tipo de puzle ligeramente más complejo, más consistente y más tradicional, en el que tenemos que deducir cómo usar la luz para repeler y cambiar de posición a unos perros guardianes mecánicos para dejarlos atrás.

De hecho, al principio es todo un poco raruno. Atmosférico, lleno de temblores, chirridos y, claro está, crujidos, pero no tan extraño ni tan novedoso como sería de esperar. Pero es evidente cómo encaja dentro de la ética de trabajo del estudio: tiene mucho de orgánico, desde los fondos dibujados a mano a las pinturas mecánicas, que están hechas con acrílico, y luego fotografiadas y digitalizadas. «Uno de los fondos estaba formado por doce hojas A4 que tuve que escanear por separado para luego conectarlas en el ordenador», nos cuenta su diseñador jefe, Radim Jurda. Desde que lo asimiló Amanita, el flujo de trabajo se ha simplificado, así que, para niveles posteriores, Jurda ha creado pinceles a medida que crean la sensación de boceto a mano alzada. «Gran parte del juego es así, creo que los dos primeros mundos siguen este estilo. A veces queremos simplificar, ¡pero al final nos acabamos liando!», ríe. «Supongo que en Amanita somos todos unos perfeccionistas, para nosotros es algo natural».

Y entonces lo encontramos: otro toque de Amanita. Tenemos que encender una luz justo cuando un perro guardián pasa por debajo, y nos llevamos la sorpresa –y la carcajada subsiguiente– de que la criatura se transforme en una mesita de noche. Ahí está ese toque extravagante que nos faltaba. Y realmente el tema de la mente jugándote malas pasadas es tan de Amanita, que casi nos sorprende que el estudio no hubiera producido antes un juego de terror. «La idea de que la imaginación se convierta, de alguna manera, en algo real, fue lo que convenció a Jakub a asimilar el proyecto», dice Jurda.

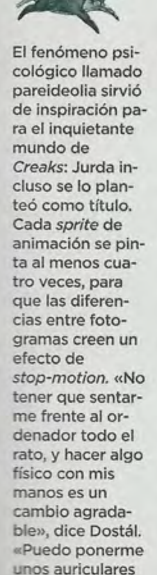
Es un momento interesante para visitar Amanita. Tras quince años creándose una identidad, el estudio se está diversificando, pero siempre de forma consistente con su visión clave. Está claro que





Arriba: diseñador y animador Petr Filipovic; abajo, diseñador y artista técnico Oto Dostál. Y más abajo, Radim Jurda, diseñador y artista jefe.





El fenómeno psicológico llamado pareideolia sirvió de inspiración para el inquietante mundo de *Creaks*: Jurda incluso se lo planteó como título. Cada *sprite* de animación se pinta al menos cuatro veces, para que las diferencias entre fotogramas creen un efecto de *stop-motion*. «No tener que sentarme frente al ordenador todo el rato, y hacer algo físico con mis manos es un cambio agradable», dice Dostál. «Puedo ponerme unos auriculares con música y dibujar puntos».





***Phonopolis* es una historia de amor ambientada en una sociedad conflictiva, con el cerebro lavado por el sonido: muchos de sus puzles requieren de buen oído.**

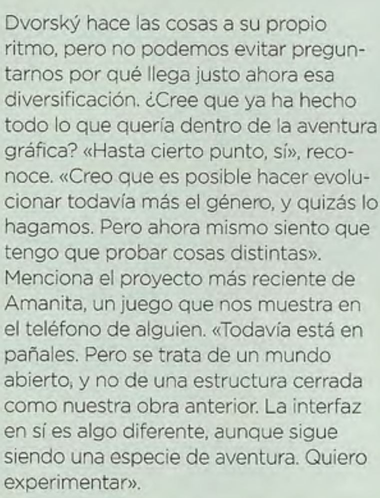








Dvorský hace las cosas a su propio ritmo, pero no podemos evitar preguntarnos por qué llega justo ahora esa diversificación. ¿Cree que ya ha hecho todo lo que quería dentro de la aventura gráfica? «Hasta cierto punto, sí», reconoce. «Creo que es posible hacer evolucionar todavía más el género, y quizás lo hagamos. Pero ahora mismo siento que tengo que probar cosas distintas». Menciona el proyecto más reciente de Amanita, un juego que nos muestra en el teléfono de alguien. «Todavía está en pañales. Pero se trata de un mundo abierto, y no de una estructura cerrada como nuestra obra anterior. La interfaz en sí es algo diferente, aunque sigue siendo una especie de aventura. Quiero experimentar».



«Lo interesante de este juego es que todavía no tenemos un prototipo», continúa. En efecto, la encantadora localización central y las varias escenas interactivas (con puzles con múltiples soluciones posibles) todavía no están conectadas en un todo jugable. «Realmente no sé si funciona o no. Creo que lo hará, pero es muy posible que no, o que no sea divertido». Y luego está el chocante juego de terror que ha creado Jaromír Plachý, el artista que está detrás de *Chuchel*. Pudimos jugar a una corta demo, y nos dejó sensación de náusea... Pero nos convencieron los parecidos familiares de Amanita. Si pensabas que *Chuchel* parecía raro en algunos momentos, no has visto nada todavía.

El crecimiento de Amanita hacia géneros nuevos como el terror, nos cuenta Dvorský, es «un desarrollo orgánico. *Creaks* ha sido creado por un equipo nuevo, por lo que forma parte de su visión. Así que es pura casualidad. En el caso del juego de Jaromír, no sé: evolucionó hacia allí por alguna razón, nadie sabe por qué. Él está bien, y es feliz. Así que es más bien una coincidencia. Pero realmente había cierta oscuridad en nuestros juegos anteriores. Así que quizás sea una evolución natural, y quién sabe qué vendrá después».

«CREO QUE ES POSIBLE HACER EVOLUCIONAR MÁS LA AVENTURA GRÁFICA. PERO AHORA MISMO NECESITO PROBAR COSAS DISTINTAS»

Lo que vendrá son, inevitablemente, más artistas: pero no demasiados, para preservar la cultura de Amanita. «Tengo asumido que es probable que no tenga más ideas geniales en el futuro, porque ya no soy tan joven», ríe Dvorský. «Pero quizás pueda ayudar a otra gente con talento, y eso es lo que me gustaría hacer a partir de ahora. Espero que podamos seguir haciendo nuestro propio material a nuestro estilo, y que lo disfrutemos tanto como ahora. Es lo más importante, o no tendría sentido alguno».

Toda la energía de Amanita se dirige hacia la creación de algo que pueda abrir la puerta a mundos de fantasía con los que solamente sus artistas pueden soñar; a la creación de lugares que resultan, a la vez, reales e irreales. Quizás por eso Dvorský le puso a su estudio el nombre de la matamoscas, una seta venenosa roja y llena de puntos blancos que puede provocar fuertes alucinaciones, a menudo asociadas con Alicia en el País de las Maravillas. «Las setas tienen algo de mágico», dice Dvorský, sonriendo. Teniendo en cuenta la cantidad de referencias a sustancias alucinógenas que hay en sus juegos, la pregunta es inevitable: ¿alguna vez las ha tomado? «Claro que sí», se ríe. «Muchas veces. Es difícil explicar en palabras cómo es». Sugerimos que quizás lo que hace es reflejarlo en sus juegos. «Sin duda hay alguna clase de inspiración. Son experiencias que te cambian la vida, así que, hasta cierto punto, lo influyen todo. Pero los juegos de Jaromír son mucho más alucinados, y él nunca las ha tomado. Está todo en su cabeza. La cuestión es que todo los detalles psicodélicos, como los fractales y los colores, no aparecen al consumir ese tipo de sustancias. Nada de eso. Son llaves que abren algo dentro de tu mente. Pero eso ya estaba allí». ■



***Creaks* rehúye del tradicional sistema de pistas de Amanita: en su lugar, si estás tomando las decisiones adecuadas para resolver un puzle, la música adquiere un tono alentador.**
La historia tiene lugar en una sola noche, y se centra en cómo nuestro héroe ayuda a cinco personajes con aspecto de pájaro a proteger su mundo de un gigantesco monstruo felino. *Creaks* también es el primer juego de Amanita en el que el protagonista puede morir.



OBRAS COMPLETAS
DAVID BRABEN

ELITE
Desarrollador David Braben, Ian Bell **Editor** Acornsoft, Frebird **Formato** (seleccionados) Amiga, Amstrad, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, MSX, NES, PC, ZX Spectrum **Lanzamiento** 1984

ZARCH/VIRUS
Desarrollador David Braben **Editor** Acornsoft, Frebird **Formato** Acorn Archimedes, Amiga, Atari ST, PC, ZX Spectrum **Lanzamiento** 1987

FRONTIER: ELITE II
Desarrollador David Braben **Editor** GameTek **Formato** Amiga, Amiga CD32, Atari ST, PC **Lanzamiento** 1993

DOG'S LIFE
Desarrollador Frontier Developments **Editor** Sony Computer Entertainment **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2003

ROLLERCOASTER TYCOON 3
Desarrollador Frontier Developments **Editor** Atari **Formato** PC **Lanzamiento** 2004

DISNEYLAND ADVENTURES
Desarrollador Frontier Developments **Editor** Microsoft Studios **Formato** Xbox 360 **Lanzamiento** 2011

RASPBERRY PI
Fabricante Raspberry Pi Foundation **Lanzamiento** 2012

ELITE DANGEROUS
Desarrollador/Editor Frontier Developments **Formato** PC, PS4, Xbox One **Lanzamiento** 2014

PLANET COASTER
Desarrollador/Editor Frontier Developments **Formato** PC **Lanzamiento** 2016

El codiseñador de *Elite* reflexiona sobre una carrera dedicada a perfeccionar la galaxia

POR ALEX WILTSHIRE

Fotografía **James Sheppard**





Elite colocó una galaxia en 32K de memoria: las limitaciones de *hardware* de BBC Micro inspiraron algunos de los inventos pioneros de los estudiantes de Cambridge autodidactas Ian Bell y **David Braben**. Tras tomar caminos distintos, Braben siguió usando su habilidad para programar, su fascinación por la ciencia y la tecnología y su entusiasta visión comercial. Fundó el que llegó a ser uno de los mayores estudios independientes de Reino Unido, Frontier Developments, autores de una ecléctica variedad de juegos, incluyendo títulos para Kinect como *Kinectimals*, detallados juegos de gestión como *Roller Coaster Tyccon 3* y coloridos plataformas como *LostWinds*, y también se embarcó en proyectos como *The Outsider*, que resultaron demasiado grandes para su época. Incluso ayudó con el lanzamiento de Raspberry Pi. Ahora, con 35 años de experiencia en el sector, Braben sigue siendo igual de ambicioso que cuando comenzó, dirigiendo Frontier hacia una nueva era de autopublicación que ha recuperado la libertad creativa que tanto disfrutó al principio de su carrera.

ELITE

Desarrollador David Braben, Ian Bell **Editor** Acornsoft, Firebird **Formato** (seleccionados) Amiga, Amstrad, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, MSX, NES, PC, ZX Spectrum **Lanzamiento** 19844

Elite fue un producto de limitaciones. Antes de conocer a Ian Bell, me dedicaba a trastear con Acorn Atom. Era muy difícil dibujar algo físico como un paisaje, así que el espacio parecía muy atractivo porque es todo negro y puedes hacer que parezca 3D poniendo puntos que se muevan. Los llamamos polvo porque, si fueran estrellas, tendrían que viajar a gran velocidad. Uno de los primeros programas que creé fue un campo de estrellas 3D en BASIC, y me dejó hecho polvo que todos esos puntos aparecieran y luego desaparecieran antes de que se dibujara el siguiente *frame*. Necesitas cierto *framerate* para tener percepción de movimiento. Pasaron tres meses hasta que averigüé cómo programar la creación de un lenguaje para acelerarlo. Yo realicé todos los elementos de intercambio y planetarios en *Elite*, también los gráficos, e Ian se encargó del combate y del vuelo. Su primera incursión fue magnífica. Muy buena, hermosamente codificado y completamente imposible de superar por el jugador porque las naves enemigas usaban un campo tensor alrededor de tu nave para encontrar la mejor ruta y matarte sin que ni te enteraras. Decidimos que era muy bueno, pero nada divertido. Fue gracioso porque acabamos con algo mucho más cercano a lo que hacía antes de conocer a Ian, de manera que una nave se acercaba, aminoraba la marcha y te disparaba. Incluso llegamos a hacerlo de manera que se parara delante de la tuya porque quedaba bien y porque te hacia sentir inteligente al poder colocarte detrás de él.

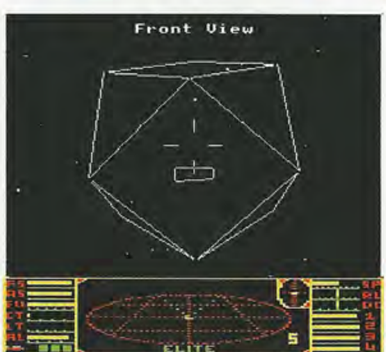
Pero no nos queríamos quedar sin memoria. Ambos examinábamos el código del otro pensando: «Aquí podría quitar dos bytes. ¿Será seguro?». Hicimos cosas que hoy en día serían consideradas absolutamente repugnantes e insostenibles, pero el código disminuyó y seguimos añadiendo nuevas características. La generación procedimental vino porque decidimos que al menos necesitábamos 50 ubicaciones para explorar. Así que le pregunté a Ian cuánta memoria teníamos, y me respondió: «Bueno, ninguna, pero quizá podríamos ahorrar 100 bytes, puede que 150». Teníamos eso para almacenar los datos para las estrellas, y empecé a pensar: «¿Y si usáramos la primera letra del nombre para determinar que tipo de lugar es? Más adelante, espera, ¿y si los generamos aleatoriamente...?». Nos fuimos dando cuenta gradualmente. De repente, ¿por qué tener solamente 50? ¿Por qué no 250 o miles?

Todo empezó a fluir. Nos dimos cuenta de que podríamos haber tenido un sistema para cada estrella porque no hacía falta almacenar nada. El juego almacenaba el lugar donde estabas y regeneraba desde cero los detalles porque era muy rápido. Si piensas en ello como una API para observar los detalles del mercado, analizaba el algoritmo y los producía, reemplazando todas esas tablas de datos que teníamos previamente. El código se fue haciendo cada vez más pequeño; los datos permanentes de la galaxia ocupaban solamente unos 100 bytes.

El código en sí mismo era extremadamente torpe. La gente no se enfrenta a esto hoy en día, pero nosotros no teníamos suficiente espacio para el código fuente. Tenía que caber en un disco, porque de lo contrario cada vez que construyéramos algo tendríamos que cambiar de disco. Para vergüenza nuestra, eliminamos todas las vocales de los comentarios, y posteriormente eliminamos los comentarios si creíamos que el código resultaba obvio. Y luego todos los nombres variables se fueron haciendo cada vez más pequeños. Así pues, el código acabó siendo ilegible, pero nosotros ya nos habíamos acostumbrado. En una compañía más grande esto habría supuesto la muerte, pero nos pasamos tanto tiempo intentando reducirlo y nos acabó resultando tan familiar que todavía hoy en día recuerdo fragmentos.

«EL CÓDIGO EN SÍ MISMO ERA MUY TORPE PORQUE NO TENÍAMOS SUFICIENTE ESPACIO»





***Elite* no solo fue pionero en el juego de mundo abierto, en el que los jugadores eran libres de ir a donde quisieran y jugar a su manera, también lo fue con los gráficos en 3D.**

Cuando llevamos el trabajo al editor, Thorn EMI, lo rechazaron. Recibimos una carta en la que listaban sus problemas con lo que nosotros considerábamos que eran los pilares del juego. Les pareció horrible que permitiéramos al jugador guardar su avance porque tendrían que usar su propia cinta. Pensaron que esto haría que la gente no comprara el juego, y ellos eran señores trajeados con mucha experiencia y nosotros, unos simples estudiantes. Pero cuando se los enseñamos a Acornsoft una semana más tarde, la respuesta no podría haber sido más distinta, porque ellos eran *gamers*, lo vieron y exclamaron: «¡¿Guau, cómo lo habéis hecho?!» y «Esto es genial, ¿puedo probarlo y ver cómo funciona?». En Thorn EMI no nos preguntaron cómo funcionaba. Acornsoft era la gente con la que queríamos trabajar.

Los másteres de *Elite* salieron la semana antes de mis exámenes finales de segundo año, y fue todo un dilema. Estaba estudiando ciencias naturales, e Ian matemáticas. ¡Pero lo realmente molesto es que ese año fue el que mejores notas saqué! A pesar de todo, fue muy divertido. Nuestra experiencia con Thorn EMI nos hizo darnos cuenta de que existían muchas otras plataformas además de BBC Micro. Querían Amstrad, Spectrum, Commodore. Ese periodo de dos o tres años supuso el auge de los ordenadores, había muchas máquinas y era difícil saber para cuál merecía la pena escribir. Decidimos concentrarnos primero en las CPUs 6502 porque eran lo que mejor conocíamos, e hicimos versiones para Apple II, Nintendo NES y Commodore 64 y subcontratamos las versiones para Z80. De hecho, se convirtió en rutina y acabamos trabajando en una secuela que nunca llegó a ver la luz. Ian y yo nos distanciamos un poco, fue una pena.

ZARCH/VIRUS

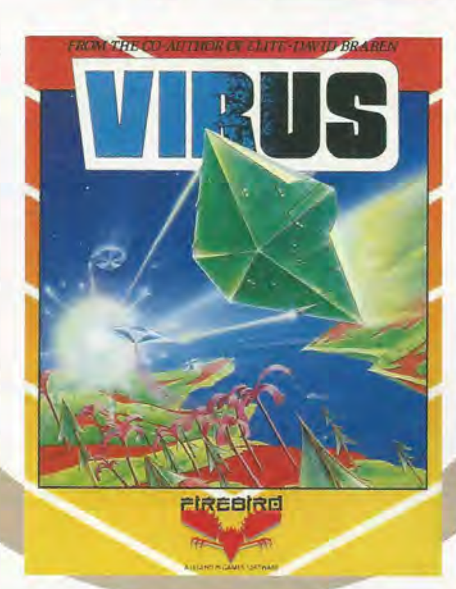
Desarrollador David Braben **Editor** Acornsoft, Firebird **Formato** Acorn Archimedes, Amiga, Atari ST, PC, ZX Spectrum **Lanzamiento** 1987

Mientras trabajábamos en la secuela de *Elite* fuimos mucho más sistemáticos a la hora de dividirnos el trabajo. Pero llegamos a un punto en que yo necesitaba parte de lo que Ian tenía asignado, pero todavía no lo había hecho, así que comenté que me dedicaría a otro proyecto durante tres meses y regresaría. Así nació *Zarch*, que más adelante se convertiría en *Virus*.

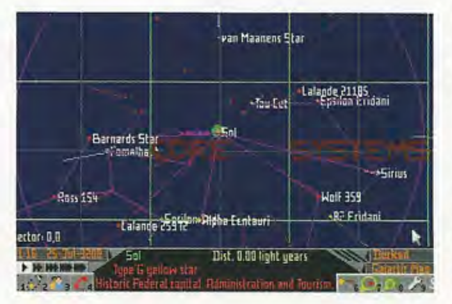
Acorn me había entregado un prototipo del nuevo Archimedes. Fue genial pasar de un limitado ordenador de 8 bits a uno de 32 bits con cuatro megabytes de memoria. Estuve probando la máquina para ver qué era capaz de hacer y escribí un entorno de desarrollo. Recopiló todo el de *Elite* en 0,1, en







Los polígonos de *Zarch* supusieron un salto hacia adelante en el tema gráfico, pero los jugadores tenían que lidiar con controles gráficos.



vez de en 15 minutos, y también soportaba ST, Amiga y Archimedes. Pensé que podríamos ofrecérselo a otros desarrolladores porque en Acorn estaban muy preocupados porque no tuviera suficiente atractivo. Así que se la enseñé y les dije que la podían tener gratis si la apoyaban. Pero dijeron que no. «¿Por qué tendríamos que apoyar a la competencia?». Fue bastante molesto.

De cualquier modo, era una buena máquina. La CPU (yo todavía seguía utilizando un ensamblador) era genial para escribir para ella. Hasta el lanzamiento de la máquina tuve tres meses para diseñar, programar y probar el juego y también para desarrollar *Lander*, una demo gratuita. ¡Fue fantástico! Y resultó muy liberador porque iba tan rápido que el tiempo de iteración para lograr que todo funcionara era muy corto. No tuve tiempo para contar con artistas, así que todo era arte programado y el paisaje se generó con 10 curvas hacia distintas direcciones, de manera que interfirieran para crear el paisaje, y un poco más abajo formaba el nivel del agua. Fui rápido haciéndolo porque de nuevo estaba limitado, no por la memoria, sino por el tiempo con el que contaba para hacerlo. Pero hay muchos aspectos en ese juego de los que estoy orgulloso. Es el primer juego en tener luz direccional y sombras, auténticas sombras algorítmicas, no dibujadas. Fue el juego que consiguió la nota más alta en la revista ACE.

Volver a trabajar en otra versión de 8 bits de *Elite* no me atraía demasiado, sobre todo cuando regresé e Ian todavía no había hecho lo que faltaba de código. Para mí, con *Zarch* fue donde sentí la libertad real para resolver problemas. Más adelante hicimos diferentes versiones de *Elite*; acabó saliendo en 17 plataformas. Es algo terrible de decir, pero cuando haces lo mismo una y otra vez, acabas queriendo hacer algo distinto. La última versión de *Elite* que hicimos Ian y yo fue la de Nintendo. Sentí como si el antiguo universo de los 8 bits y yo quisiéramos adentrarnos en un nuevo mundo. Ian dijo que estaba interesado en esto y en lo otro, y decidimos tomar rumbos distintos. Fue entonces cuando empecé a trabajar en *Frontier: Elite II*.

FRONTIER ELITE II

Desarrollador David Braben **Editor** GameTek **Formato** Amiga, Amiga CD32, Atari ST, PC **Lanzamiento** 1993

Frontier tuvo una galaxia apropiada. Era mucho mejor que la de *Elite* y me sentí, todavía lo estoy, orgulloso de lo que hay ahí dentro. Es una galaxia de tamaño real, pero en medio había una línea delgada, así que había aproximaciones y también pocos datos para basar la posición de los sistemas. ▶

Solo había datos para más o menos unas 100 estrellas que fueron acordadas por distintas fuentes de datos. Y además, estos datos eran tan raros que no podías fiarte. Sentía que quedaría como un idiota cuando llegaran los datos exactos, así que acabé dejándolas fuera, e incluso estrellas que creía que eran bastante precisas, las acabé cambiando. Tengo que confesar que Achenar, por ejemplo, la capital del Imperio, está mucho más lejos en *Elite Dangerous* porque teníamos datos mucho mejores. Para contrastar, hay 150.000 estrellas reales en *Elite Dangerous*, ¡pero estudios recientes nos indican que hay estrellas cuya diferencia de ubicación es de un año luz!

Disfruté mucho con *Frontier*. Hay gente que me pregunta por qué me tomé tantas molestias con la galaxia cuando realmente no afecta al juego. Y la respuesta es que afectó al juego porque hizo que me siguiera gustando trabajar en él. Fue un factor de cordura, porque me resultó muy complicado finalizarlo. *Frontier* me llevó cinco años. Lo que me frustró fue que hice todo el trabajo justo al principio, entre 1987 y 1988, y por entonces era algo estelar comparado con lo que existía. Podía hacer todo tipo de cosas, como renderizar párrafos de texto en el lateral de una nave. ¡Eso era en 1988, cuando casi todos los juegos eran mapas de bits 2D! Pero cuando salió en 1993 había otros juegos 3D y sentí pena. De haberlo sacado antes sin todo el tema de la galaxia, habría destacado mucho más.

Durante la programación de *Frontier* decidí montar un estudio, y la razón por la que lo llamamos Frontier fue para insinuar que era una extensión, y también porque ponerle Braben-loquesea me parecía hortera e injusto hacia el resto de los compañeros porque no se llaman Braben. Frontier fue el nombre que prevaleció, y fue bastante bonito porque uno de los primeros productos que hicimos fue una versión de *Frontier: Elite II* para CD32. ¡Era una muy buena máquina! Y probablemente una de las mejores versiones del juego, pero casi nadie lo jugó.



La escala realista de *Frontier: Elite II* significaba que las naves alcanzaban velocidades incomprensibles al cruzar sistemas. Los jugadores podían aterrizar en planetas e interactuar con estaciones espaciales.

«ME TOMÉ MUCHAS MOLESTIAS CON LA GALAXIA DE FRONTIER COMO PARA QUE ME APETECIERA SEGUIR TRABAJANDO EN ÉL»



Rollercoaster Tycoon 3 fue la primera entrega de la saga en tener gráficos 3D, permitiendo a los jugadores diseñar atracciones y posteriormente experimentarlas en primera persona. También introdujo un ciclo temporal, que permitía enfocar el parque a los niños durante el día y a los adolescentes durante la noche.

DOG'S LIFE

Desarrollador Frontier Developments **Editor** Sony Computer Entertainment **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2003

Este fue un juego realmente bonito de programar, básicamente porque, y esto es fácil decirlo, era un avanzado a su tiempo, lo que era algo positivo, pero también negativo. Siempre creí que estábamos dirigiéndonos a un pequeño sector de gente; pensando en mis amigos, ¿alguno de ellos jugaría a alguno de los juegos en los que había trabajado? Probablemente no. Nos estábamos centrando en un determinado grupo de edad, y pensé que estaría bien hacer algo que pudiera disfrutarlo un mayor número de personas y en el que no fuera necesario matar.

Me gustaban las cosas que te hacían mirar el mundo desde una perspectiva distinta. Creo que *Elite* lo logró, y resultaba interesante ver cómo un perro percibe el mundo. Pensaba en lo que sucedería cuando un olor sobrecargara mi visión perruna. De aquí nacieron los colores superpuestos y el blanco y negro. Pensamos en crear rompecabezas en varias partes donde pudieras ver huellas, y cosas de ese tipo, para lograr que la gente viera el mundo como si fuera un perro. Lo encontraba divertido, y de ahí que apareciera un nuevo abanico de mecánicas para rompecabezas.

Comenzamos a trabajar en *Dog's Life* en 1999, pero no salió a la venta hasta 2003 porque fue un proyecto bastante vacilante. El problema fue encontrar editor, porque, como ya he dicho, era un producto avanzado a su tiempo. Si observas el mercado de los videojuegos, todo fluctúa y las cosas pasan de moda porque un juego no ha triunfado. Lo vimos con los juegos espaciales en 2003 con *Freelancer*, hablabas con un editor y te decía: «Oh, no, no, los juegos espaciales no están de moda y no se venden». Pero Sony pensó que *Dog's Life* podía expandir el mercado y ofrecer algo de lo que hablar cuando no se podía hablar sobre *shooters*, así que nos fuimos con ellos. Ellos tenían muchas ganas de lanzar el juego, pero seguían pensando que era un título extraño y no tengo muy claro si el equipo de marketing confiaba mucho en el producto. Tuvo un nacimiento complicado, pero estoy orgulloso del resultado. De algún modo, allanó el camino a *Nintendogs* y creo que habría funcionado mejor de haber tenido más visibilidad, o si lo hubiéramos autoeditado.







Dog's Life tenía niveles abiertos y contaba con pruebas que se podían superar en cualquier orden y minijuegos, incluido un juego de orinar. Se podía jugar con 15 razas diferentes, cada una con habilidades distintas.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Desarrollador Frontier Developments **Editor** Atari **Formato** PC **Lanzamiento** 2004

Chris Sawyer era amigo mío y trabajamos juntos durante mucho tiempo. Participó en las conversiones de *Virus, Frontier: Elite II y Elite Plus*, y tenía un juego de gestión de parques temáticos llamado *White Knuckle*. Como sucedió con *Dog's Life*, tuvo un nacimiento muy complicado y estaba enfocado a una audiencia más amplia, lo que significaba que los comerciantes de las compañías de juegos no sabían que hacer con él. «¿Qué quieres decir con que gustará a las mujeres? ¡Ellas no juegan a videojuegos!». Al final se lo acabó dando a Jacqui Lyons, nuestro agente por esa épo-

ca. Fue difícil convencer a Hasbro, que creía que era un juego de nicho, pero terminó aceptando como favor. Lyons no recibió ningún tipo de avance por ello y solo se pusieron a la venta una pequeña cantidad de unidades. ¡Se agotó enseguida! Hicieron más y se volvió a agotar. Fue divertido, porque esta situación se vivió de nuevo con *Los Sims*, que EA editó como favor hacia Will Wright porque creían que no se iba a vender. Recuerdo a uno de EA bromeando: «Lo hacemos para contentar a Will Wright, pero va a ser un fracaso». Y seis meses más tarde decía: «¡Oh, sí, siempre confié en él!».

Nos esforzamos mucho con *Rollercoaster Tycoon 3* y funcionó, y sigue funcionando, muy bien, con una audiencia femenina de un 40%, e incluso optamos por el 3D. En esa época, las tarjetas gráficas no estaban demasiado asentadas e iban saliendo nuevas constantemente. Recibí críticas porque queríamos usar sombreador de píxeles. Conseguimos ser portada de la mayoría de las revistas porque conseguimos que el agua reflejara y se veía muy bonito, pero la gente nos dijo: «¿Os dais cuenta de que necesitáis un puesto de trabajo de 5000 dólares para conseguir eso?». Yo respondí que eso se hace con *software* de renderización, y se quejaron de que eso significaba no tener aguas cristalinas. ¡Sí! Pero el tema era que lo que hicimos fue proteger el juego de cara al futuro. Creía que las tarjetas gráficas costarían la mitad al año siguiente. Y resultó que todavía bajaron más de precio. Pudimos ver ese cambio y, además, sabíamos que tendríamos mejor cobertura si apuntábamos alto.

Si echas un vistazo a la industria durante las tres o cuatro últimas décadas, cada año ha habido cambios en el desarrollo. *Sticks* analógicos en una consola, mejoras en la resolución de pantalla, sombreadores de píxeles. Todas esas cosas; cuando la memoria de PC mejoró con una nueva versión de Windows; cuando llegó DirectX. ¡DirectX fue un regalo! Antes de todo eso era muy difícil hacer un juego de PC. Todas esas cosas supusieron grandes cambios para nuestra industria, y nos hemos acostumbrado a no programar para hoy, sino para el año que viene. En parte eso fue lo que dio a *Rollercoaster Tycoon 3* su longevidad.

DISNEYLAND ADVENTURES

Desarrollador Frontier Developments **Editor** Microsoft Studios **Formato** Xbox 360 **Lanzamiento** 2011

El periodo de desarrollo fue muy restringido, menos de un año, pero estaba trabajando con Microsoft y mantenía muy buena relación con ellos en ese momento, tras trabajar en *Kinectimals*. La licencia estaba muy limitada por el tiempo, así que trabajamos contrarreloj y tuvimos que subcontratar. Teníamos a casi 390 personas trabajando en el juego y en ese momento Frontier solo estaba formado por 240. Era una gran cantidad de trabajadores externos a los que dirigir, y Microsoft lo hizo. Les estoy muy agradecido por el apoyo que nos dieron.

Me siento muy orgulloso del juego en lo que a cantidad de contenidos se refiere, pues tenía todas las distintas IPs de Pixar y Disney que existían en el parque, y fue muy gratificante y educativo trabajar con los licenciatarios y también con los actores famosos que prestaron sus voces. Existieron ciertos desafíos al trabajar con Kinect, pero el juego lucía muy bien. Se trataba de todo Disneyland, y no nos olvidemos, era un juego de Xbox 360. Normalmente controlamos las distancias de dibujado para mantener la tasa de *frames* colocando una ladera por aquí y otra por allá, pero con Disneyland teníamos que ser muy certeros. Trabajamos con un plano muy detallado, y teníamos que ser capaces de renderizar esos paisajes reales. El de Main Street fue un desafío porque son muchos polígonos para una Xbox 360, que además estaba funcionando con Kinect.



Los jugadores recorrían Disneyland a través de Kinect y podían encontrar coleccionables e interactuar con 43 personajes Disney que proponían misiones y daban recompensas. Podías jugar a minijuegos basados en atracciones del parque, como la Mansión Encantada o Mountain Splash.



El modelo B original constaba de una potente (en esa época) CPU 700MHz Broadcom ARM con GPU VideoCore IV. En julio de 2014 se reemplazó por el Modelo B+ (en la fotografía).





Al ser *online*, la galaxia de *Elite Dangerous* puede conquistarse en grupos de jugadores, marcando una dinámica configurando conflictos creados e impulsados por los jugadores para complementar la esencia negociante/pirata del original, mientras que los exploradores pueden intentar descubrir los secretos que esconde.

RASPBERRY PI

Fabricante Raspberry Pi Foundation **Lanzamiento** 2012

Allá por 2002 o 2003 nos dimos cuenta de que el número de graduados que buscaban trabajar en Frontier había bajado. Hablé con la gente de Cambridge y de otras universidades y me dijeron que el número de inscripciones en los cursos de Ciencias Informáticas había bajado en picado, parecía algo anecdótico que tuviera que ver con el aumento de las clases de informática en las escuelas. Al mismo tiempo, estábamos realizando pruebas con niños en edad escolar. Los críos se ofrecían voluntarios para probar durante la hora de comer un juego de *Wallace & Gromit* en el que estábamos trabajando paralelamente con *Dog's Life*, y les preguntábamos cuál era la asignatura que más les aburría. Todos decían informática. ¡La odiaban, y eso que eran niños que se habían ofrecido voluntarios para probar un juego de ordenador!

Así que hablé con gente del gobierno e intenté que introdujeran Ciencias Informáticas en la clase de informática, que por entonces se limitaba a enseñar cómo funcionaban PowerPoint, Excel y Word. Pero fue como hablar con una pared. Discutí el tema con Margaret Hodge (en esa época, Ministra de Infancia) y me respondió que estaba suplicando un trato especial para la ▶

industria del videojuego, algo que no entendí. La verdad es que estaba muy molesto.

Otro día, asistía a una reunión con un maravilloso grupo llamado Computing At School, donde se analizaba el problema. Miramos de crear una plataforma de *software*, pero cuando un brillante profesor creó un entorno de programación con el que los niños aprendían cómo funcionaba, no recopilaba los datos para que otros pudieran usarlo. Era una época en la que las escuelas usaban distintas versiones de Windows: NT, Me, 95. Alguien dijo que funcionaba en la mitad de los ordenadores de la clase, pero no en la otra; necesitabas el *Service Pack* adecuado, y esto sucedió en una época en que empezaba a aparecer la seguridad informática y algunos antivirus conseguían que dejara de funcionar.

Hablé con un hombre llamado Jack Lang, que acabaría siendo el cofundador de Raspberry Pi. Me presentó a más gente, como Eben Upton de Broadcom, y surgió la alocada idea de que creáramos *hardware*. ¿Qué nos impedía hacerlo? Entre nosotros sentíamos que éramos capaces. Perdimos dos años intentando convencer a la BBC de crear el nuevo BBC Micro. Íbamos a llamarlo BBC Nano y se haría un programa de televisión cuyos derechos cederíamos a la BBC, pero no estaban interesados. Ojalá lo hubieran dicho. Nos reunimos una y otra vez y, al final, mantuvimos una exasperante llamada con Jack Lang en la que dijimos: «Bueno, y por qué no nos lo financiamos?». No iba a costar tanto.

Así que pusimos el dinero de nuestro bolsillo y fabricamos 10 000 unidades. Pensamos que podríamos venderlo por 25 dólares, ¡y acabamos obteniendo beneficios! Todo salió rodado en gran parte gracias a Pete Lomas y Eben Upton. También tuvimos varios golpes de suerte con el diseño de *hardware*, lo que resultó de gran ayuda.

Usamos POP, *package-on-package*, la RAM estaba montada dentro del chip de la CPU, de manera que la tabla de circuitos era mucho más simple, pero entonces nos dimos cuenta de que emitía una menor radiación electromagnética. Eso significaba que no necesitábamos una carcasa, abaratando su coste, pero ajustándose a lo que teníamos planeado. Fue un afortunado infortunio.

Los primeros 10 000 iban a ser máquinas de desarrollo para así poder tener una base de *software*. Mi papel era publicitarlo; Rory Cellan-Jones, de la BBC, nos apoyó desde el principio y organizó distintas reuniones. Grabamos un vídeo que se hizo viral y conseguimos un gran número de reservas. El 29 de febrero de 2012, desde las cinco de la mañana, estuve en programas de la BBC. Comenté que entraríamos en directo a las seis de la mañana y un segundo más tarde petó el servidor y ya habíamos conseguido 10 000 pedidos. Al final del día llegamos a centenares de miles.

Raspberry Pi se diseñó para solucionar el problema en la educación y también para que se viera la programación como algo positivo. La bajada que habíamos visto en las preinscripciones a Ciencias Informáticas se frenó; creo que la demanda en Cambridge se multiplicó por seis. Habíamos estado sin nuevos programadores durante más de diez años, pero le pusimos fin a la situación. El Departamento de Educación volvió a introducir las Ciencias Informáticas en los planes formativos y quitó la informática, y eso también ayudó. Las Ciencias Informáticas en la escuela son muy interesantes.



«FUE MARAVILLOSO VOLVER A ELITE Y HACER UNA GALAXIA MEJORADA Y ACTUALIZADA»



Una de las principales características de *Planet Coaster* era la posibilidad de construir atracciones usando partes modulares, lo que suponía un desafío técnico pero que nos dejó construcciones extraordinarias.

ELITE DANGEROUS

Desarrollador/Editor Frontier Developments **Formato** PC, PS4, Xbox One **Lanzamiento** 2014

El Kickstarter de *Elite Dangerous* fue un periodo muy interesante porque no había aparecido ningún juego espacial de mundo abierto desde *Freelancer*, que no funcionó demasiado bien. Por eso muchos grandes editores no habían tocado ese campo. Lo que nos ayudó fue ver lo grande y dedicado que era el público original de *Elite*. Lo que también resultó divertido fue que si observabas a esa gente, como los que hacían cola para jugar en el EGX Show que hicimos al finalizar el Kickstarter, la media de edad rondaba los 20 años. ¡Eran demasiado jóvenes hasta para haber jugado a *Frontier* cuando salió! Obviamente, *Elite* contaba con el factor nostalgia, sobre todo al principio, pero rápidamente fue adoptado por la masa general de jugadores.

Fue muy bonito volver a *Elite*, hacer mejor la galaxia y actualizarla con lo que había ido aprendiendo. También tuvimos en cuenta enfoques científicos que anteriormente no habíamos podido prever. Colocamos 150 000 estrellas, que son muchas más de las que puedes ver de noche a simple vista. A grandes rasgos, son las que puedes ver con un telescopio, pero lo interesante fue que poblamos las estrellas con un modelo de masa perdida, porque el Hubble solo puede ver aproximadamente a 40 años luz, y más allá de eso no puedes determinar estrellas individuales. Pero basado en la cantidad de luz y los patrones poblamos esas distancias con la cantidad correcta de estrellas que nos indicaba el modelo de la galaxia que teníamos. Sorprendentemente, cuando se descubrió la estrella TRAPPIST-1, en nuestro juego ya estaba colocada más o menos en el lugar correcto y con los mismos siete planetas. Tuvimos mucha suerte con los planetas por-

que nuestro simulador había colocado allí la estrella. Esto demuestra que la simulación no está demasiado lejos.

En el juego todavía quedan cosas por descubrir, como los extraterrestres que aparecieron en enero del año pasado. Parte de mi quiere que la gente las encuentre, pero por otra parte no quiero porque resulta divertido pensar que hay cosas que la gente no ha visto. Hubo otras cosas que nos pillaron por sorpresa, como los sitios Guardianes. Dejamos una serie de pistas para que la gente pudiera descubrir la ubicación de las ruinas alienígenas. Compartimos un pequeño vídeo en el que se veía uno de los lugares. La gente se emocionó, pero no nos dimos cuenta de que fue porque en el cielo alguien vio Andrómeda. Aunque estaba bastante lejos, averiguaron más o menos donde podría estar y buscaron un planeta que tuviera esos colores. Fue muy divertido verlo. Ahora cada vez que hacemos un vídeo procuramos no mostrar el cielo.

PLANET COASTER

Desarrollador/Editor Frontier Developments **Formato** PC **Lanzamiento** 2016

El equipo que trabajó en *Planet Coaster* es en gran parte el mismo que trabajó en *Rollercoaster Tycoon 3*, lo que demuestra que hay mucha gente que lleva mucho tiempo en Frontier. Con *Planet Coaster* nos propusimos hacer todas esas cosas que sabíamos que podríamos hacer de forma distinta y mejor y nos marcamos el reto de hacer que fuera bonito y que diera a los jugadores la oportunidad de ser creativos y también conseguir crear un gran juego de gestión.

El juego tuvo mucho éxito, pero fue divertido porque hubo gente que miraba con escepticismo el hecho de que pudiéramos competir con empresas como EA o Activision. Nos dijeron que habíamos tenido suerte con *Elite Dangerous* por el factor nostalgia, pero ¿seríamos capaces de hacer algo nuevo? Creyeron que *Planet Coaster* iba a ser un fracaso, pero darse cuenta de que tuvimos suerte por segunda vez les ayudó a ver a Frontier con otros ojos.

Hemos añadido varias expansiones y actualizaciones gratuitas, de manera que *Planet Coaster* tuviera un ciclo de vida más largo. Si observas cómo ha cambiado la industria del videojuego a la hora de apoyar un título, es básicamente porque nos podemos dirigir directamente al cliente y ser muy reactivos. Cuando la gente se enfada en nuestros foros, podemos hablar con ellos directamente sobre lo que no les gusta. Como empresa, tenemos la obligación de asegurarnos de que la gente no se siente molesta y de que hemos construido un apoyo fiel y a largo plazo. ■





María Jesús López
La leyenda de Playstation

Por Javier Rodríguez (fotos de Sony CE)



Este ha sido un año muy especial para PlayStation, en España y en todo el mundo. Se han producido lanzamientos de *hardware* tan excepcionales como PlayStation 4 Pro Edición Especial 500 millones, dirigida a conmemorar tan significativa cifra de máquinas vendidas en la historia de la compañía, o bien ese homenaje a la primera consola de Sony en forma de miniatura clásica. Por eso nos hemos puesto en contacto con María Jesús López, responsable de desarrollo de negocio y leyenda viva de PlayStation en España, sacándola momentáneamente de su merecido retiro para charlar en exclusiva con EDGE de la gestación, maduración y éxito de PlayStation en nuestro país.

María, para todos los que llevamos en el sector de los videojuegos en España mucho tiempo, tú siempre has sido la imagen de PlayStation desde el lanzamiento de la consola de Sony, pero realmente empezaste tu carrera profesional en otro sector, aunque afín al nuestro, ¿verdad?
Sí, toda mi vida profesional he trabajado en la industria del entretenimiento. Empecé en una de las mayores compañías de distribución musical en España, discos CBS, donde durante muchos años adquirí un *know-how* muy importante.

¿Ya por aquel entonces realizabas tareas de marketing?
No, yo llegué a ser jefa de producción de la fábrica de CBS en España.

Hablamos de la fabricación de vinilos...
Sí, ¡y de casetes! También era responsable del plan de lanzamiento semanal de discos de la compañía, porque todas las semanas se lanzaban un buen número de LP's, *singles* y casetes; desde los Jackson 5 hasta Pimpinela, pasando por Julio Iglesias y Supertramp. En CBS teníamos los mejores sellos discográficos y a los artistas más importantes de la época, tanto nacionales como internacionales.

¿Y cómo fue ese paso de la industria discográfica a la del videojuego?
Bueno, quizá fuimos algo visionarios, y arriesgados a la vez, ¡porque todos teníamos hipotecas! Pero fue junto con Paco Pastor, con quien creamos ERBE Software. Tengo que decirlo, yo era su jefa en CBS, pero fue él quien se compró un Spectrum y empezó a programar juegos. Y de repente es como si el futuro nos estuviera llamando. Nos dimos cuenta de que el entretenimiento iba a ir por ahí y nos lanzamos a la aventura de crear una compañía que no solo creara juegos, sino que distribuyera las creaciones de otros estudios y empresas internacionales.

Estamos hablando del comienzo de la llamada Edad de oro del *software* español, ¿verdad?
Es que cuando empezamos con ERBE no había una industria del videojuego como tal en España. La fuimos creando compañías como la nuestra, junto con los primeros estudios como Topo Soft, Dinamic o Zigurat, las primeras tiendas de videojuegos, como Centro Mail, a cargo de mi queridísimo Pablo Crespo, y las primeras publicaciones de HobbyPress, como MicroHobby. No quiero desmerecer a nadie. Obviamente, había más actores en estos comienzos del sector, pero honestamente creo que en ERBE Software hicimos un buen trabajo.

Muchos recordamos aún algunas de las campañas de marketing más sonadas de la época...
Seguro que te refieres a la bajada de precio a 875 pesetas allá por 1987, cuando los juegos andaban por las 2000 y 3000 pesetas. Verás, resulta que un día, estando en El Corte Inglés, había tres chavales con la revista MicroHobby en la mano, ojeando las reseñas y las novedades para decidir qué juego llevarse a casa. Pero claro, solo podían comprar uno con el dinero que llevaban, cuando si por ellos hubiera sido, se habrían llevado los tres o cuatro que más les gustaban. Es decir, había mucha base instalada de ordenadores de videojuegos y una demanda de *software* brutal, pero los precios no estaban a la altura. Y fue un trabajo tremendo llegar a ese PVP de 875 pesetas, ya que hubo que convencer a las compañías de que no iban a perder *royalties* porque íbamos a vender mucho más.

Y así también disteis un duro golpe a la piratería.



Claro, pasamos de vender 10 000 unidades de algunos títulos a vender 100 000. Pero no solo fuimos pioneros en el tema de los precios, sino que también llevamos a cabo iniciativas como la venta de recopilatorios de juegos, con el famoso Lingote de oro, o la creación de títulos basados en figuras relevantes del deporte español, como Perico Delgado y Emilio Butragueño... Era una época de expansión total: se estrenaban muchas tiendas de juegos y la sección de informática y juegos de El Corte Inglés se abrió a los videojuegos como nunca. Gracias a la bajada de precio conseguimos también que los juegos salieran de las estanterías bajo llave de muchos establecimientos y se pudieran acercar mucho más al consumidor. También en mi última etapa en ERBE preparé el lanzamiento en quioscos de una colección de juegos para PC junto con Altaya, con títulos de Lucas Arts y MicroProse a un precio muy asequible, para llegar a más jugadores todavía.

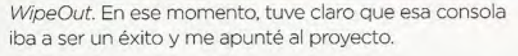
¿Y cuándo recibiste la llamada de Sony?
Pues me llamó James Armstrong, director de distribución de Columbia/Sony Pictures, cuya red comercial ya había tenido cierta experiencia con la distribución de cartuchos de juegos para otras compañías, y me dijo que iban a sacar una consola de videojuegos. Te hablo en el momento del auge de los juegos en CD-ROM, por ejemplo...

Y con los dos grandes dioses de las consolas de videojuegos, como eran Sega y Nintendo como marcas absolutamente asentadas en el mercado.
Claro, y no solo eso, es que Sony también tenía su sistema MSX, si recuerdas, un ordenador que era fantástico, y para juegos también...

Sí, pero el menos exitoso comparado con los Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari... Claro que también le pasó a la misma Sony con el vídeo Betamax y los MiniDisc...
Efectivamente, no siempre lo más potente o mejor es lo más exitoso, pero tuve la oportunidad de ver en Chicago la primera PlayStation antes de su salida al mercado con dos juegos que nunca se me olvidarán: *Ridge Racer* y ▶

UNA ENTREVISTA CON...







A lo largo de sus muchos años de responsable del desarrollo de negocio de PlayStation, María Jesús López ha acumulado muchos reconocimientos para la marca, que cambió a mediados de los 90 el panorama del ocio interactivo en nuestro país de manera decisiva.

WipeOut. En ese momento, tuve claro que esa consola iba a ser un éxito y me apunté al proyecto.

¿Pero cuál fue la estrategia que seguisteis para hacer frente con una máquina totalmente nueva a una competencia tan establecida?
La consola se lanzó en septiembre de 1995 en España y, cuando cerramos nuestro año fiscal en marzo, habíamos vendido solo 17 000 unidades. Quiero decir que los principios no son nada fáciles. Hay que hablarle al consumidor y convencerle de que tienes una buena máquina, pero que además vienes para quedarte; que no es un experimento de Sony para probar en el mundo de los videojuegos, sino que es una apuesta firme por el sector y el futuro. Pero todo lleva su tiempo. El precio además era alto también al principio... pero al año siguiente vendimos 400 000 máquinas. Y un año después llegamos a la marca de un millón de consolas.

Supongo que no habrá una fórmula mágica para ese éxito, pero ¿cuáles crees que fueron los factores en un principio?
Pues, para empezar, el equipo humano increíble que siempre ha habido en PlayStation España, y por supuesto un catálogo de juegos increíbles que además siempre nos empeñamos en que estuvieran traducidos al castellano, primero con subtítulos y luego con doblajes. Recuerdo especialmente *Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, Resident Evil 2*... Mira, algo que siempre ha hecho PlayStation es arriesgar con productos que a lo mejor no iban a ser los más vendidos, pero sí los más innovadores. Algo que la marca ha continuado haciendo hasta ahora.

Vuestro primer factor diferenciador, la innovación.
Totalmente, y suma a eso nuestras estrategias de marketing, comercial y comunicación. Campañas como la de «Todo el poder en tus manos», «Doble vida» y «Riqueza mental», junto con otras muchas internacionales, pero también creadas directamente en nuestro país. Hicimos de PlayStation un genérico, que es lo más difícil de todo. ¡Una vez nos dijeron que en una tienda habían preguntado por una «PlayStation de Nintendo»!

Sí, hay mucha gente que llama «la Play» a cualquier consola, si es eso lo que quieres decir.
Con todos mis respetos a las otras marcas, que esta industria es lo que es porque todas las marcas apuestas y empujan. Pero nosotros también apostamos en su momento por bajar los precios y sacar series como Platinum desde la primera generación de PlayStation para acercar los mejores juegos a todos los públicos.

Con la PlayStation 2 es cuando realmente explotó la consola en España, ¿no?
Sí, además era una máquina que reproducía DVD y eso la acercó a mucho público nuevo. Seguíamos con estrategias de colaboración con todas las compañías que tenían buenos productos para nuestra máquina, como tú muy bien sabes. Todo, para que la consola tuviera los mejores títulos. Y seguimos con las innovaciones, como el EyeToy para aquella PS2, con el que podías jugar por primera vez sin el mando. Como digo, siempre por delante, aunque claro, también hemos cometido errores...

Ahí quería yo llegar: a las portátiles.
¿Perdona? Con la competencia tan brutal por parte de Nintendo, una compañía más que líder en el mercado de las consolas portátiles, conseguir lo que conseguimos con PSP y posteriormente con PSVita, con esos *Invizimals*, haciendo uso de la realidad aumentada por primera vez de forma masiva en una consola portátil, encima de producción local...

A lo mejor sí os pasasteis innovando con aquella PSP Go, que por entonces, y hablamos de 2009, apostó de repente por las descargas digitales, dejando de lado cualquier formato físico de juego.
Seguramente nos adelantamos a lo que está ocurriendo precisamente en estos años, pero ese es el riesgo de querer ir siempre por delante. Pero no, yo no contaría la serie PSP como un fracaso.



Por cierto, creo que el lanzamiento de la revisión de aquella PlayStation 2, la llamada PSTwo, fue un poco accidentado en España, ¿no?
Te refieres a los Antonov [risas]. Sí, salió en todos los medios: tuvimos que fletar dos aviones de carga del modelo más grande del mundo para traer desde Asia las consolas para satisfacer la demanda de aquellas navidades de 2004. Fue increíble.

«Conseguimos que el consumidor confiara en la plataforma PlayStation y hemos estado siempre muy cerca de él y centrados en nuestro producto»



Y después llegó una PS3 y ahora estamos con la PS4, pero mientras la competencia no se ha estado quieta: Microsoft se sumó a la fiesta y Nintendo ha vivido alguna de sus mejores épocas, como la actual. Y, sin embargo, da la sensación de que España sigue siendo territorio PlayStation. ¿Por qué?
Mucho trabajo y un equipo estupendo, es que no hay mucho secreto más. Conseguimos que el consumidor confiara en la plataforma, y seguro que en algún momento le hemos defraudado, pero hemos estado siempre muy cerca de él, intentando aportar esa magia en todo lo que rodea a la experiencia PlayStation. Nunca hemos hablado de la competencia, siempre nos hemos centrado en nuestro producto. Y claro, si encima tenías a Roberto Carlos, cuando triunfaba en el Madrid, diciendo que se conocía los estadios porque los jugaba en la Play, o a un Fernando Alonso en plena popularidad que decía poco menos que entrenaba con la consola y se conocía los circuitos gracias a ella... Por no hablar de nuestra presencia en ferias, siempre con el fin de acercar nuestros productos al público, trayendo a figuras como Yamauchi San a firmar ejemplares de *Gran Turismo*, la puesta en marcha de aquella PlayStation Experience en el Palacio de Vistalegre de Madrid... Un sinfín de eventos cada vez más sofisticados pero siempre destinados a expandir la experiencia PlayStation.

Pero tuvo que haber momentos en los que pasaras algo de miedito, no sé, como cuando se anunció el precio de la PS3 por ejemplo. Que pensaras que algo no iba a salir bien...
Teníamos siempre una gran confianza en nuestros productos, la verdad. Y no puedo recordar ahora mismo ningún momento de esa índole. Seguro que los hubo, pero mira, al contrario de lo que dices, siempre he tenido la sensación de querer esperar a que el público vea lo nuevo. Y es cierto que con cada nuevo lanzamiento de *hardware* nos decían que teníamos pocos juegos disponibles, eso era un clásico, pero es que todo necesita un periodo de desarrollo para sacarle el jugo a una consola.

Hablando de desarrollo, en Sony fuisteis de los primeros *first party* en apoyar el desarrollo local, empezando por lo que comentábamos de la PSP y continuando hasta nuestros días con PlayStation Talents.
James siempre estuvo convencido del desarrollo local y nos costó sangre, sudor y lágrimas llevar a cabo el proyecto, porque en el resto de territorios PlayStation nadie lo estaba haciendo. Pero juegos como *Invizimals, PlayChapas* o los cursos de idiomas nos dieron la razón, y ahora Talents es una parte muy importante de la compañía. Vuelvo al tema del equipo de PlayStation en España. Es que es apasionado y fantástico. Y ese es el verdadero éxito de una marca: su equipo.

El apoyo a productos de terceros también supongo que os ha beneficiado a lo largo de los años, y no solo centraros en vuestro catalogo de software.
PlayStation siempre ha sido una marca abierta a los llamados *third parties*, y como tú sabes muy bien, porque hemos tenido la oportunidad de colaborar con las compañías en las que has trabajado, no seríamos quienes somos sin los *Virtua Tennis, Call of Duty, FIFA, GTA* y *Assassin's Creed*. Y todo ello nos ha ayudado además a salir de los medios especializados y a llegar a públicos más amplios. A ser una máquina de videojuegos que salió de las habitaciones de los chavales para tomar el centro del salón, y a que coger un mando de la Play ya no sea solo cosa de jugones, sino de cualquiera que quisiera estar a la última en el mundo del entretenimiento interactivo. Porque teníamos muy claro, ya desde los tiempos de ERBE que te he comentado, que el modo de jugar iba a ir cambiando a medida que lo hacía la sociedad.

Para terminar, la pregunta del millón, la del futuro: ¿Cómo piensas que será la próxima PlayStation 5? ¿Existirá solo el juego en la nube o en *streaming*?
La tecnología va cada vez más deprisa. Esta industria se caracteriza además por evolucionar de una forma continua. No sé cómo se jugará en el futuro, pero sí sé que todo será mucho más sencillo y social para el consumidor. Yo en lo que estoy ahora mismo es en modo nietos, y me gustará mucho ver cómo juegan ellos en el futuro. Estoy convencida de que PlayStation también formará parte de sus vidas. ■

ASÍ SE HIZO...



DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY

Cuando Fictiorama Studios arrancó con su propia aventura *point-and-click*

POR MARINA AMORES

Desarrollador Fictiorama Studios
Formato PC, iOs, Android, Nintendo Switch y PS4
Origen España
Lanzamiento 2015

A finales de los ochenta, LucasArts popularizó lo que ahora conocemos como las aventuras gráficas, un género que no era más que la evolución de la aventura de texto y que gracias al sistema SCUMM permitía al jugador desenvolverse por el juego tan solo haciendo *point-and-click*. Tras pasar una gran época dorada a principios de los noventa y evolucionar por otra parte en otras formas narrativas, las aventuras gráficas clásicas han quedado ahora como un terreno de nicho, algo que no ha impedido que bastantes estudios *indies* se lancen a la hazaña de crear la suya propia. La nostalgia es una de las piedras angulares -como bien demostró *Thimbleweed Park*- en todo esto, con la relativamente reciente aparición de las campañas de micromecenazgo tras las plataformas de distribución digital creando un ecosistema que ha facilitado su resurgimiento, como bien sabe Double Fine.

Fictiorama Studios nace dentro de todo este contexto donde precisamente se juntan tres hermanos que se criaron jugando durante horas a este tipo de videojuegos para crear su propia aventura *point-and-click*. «Lo que queríamos era rememorar nuestra infancia y nuestra adolescencia cuando los tres nos sentábamos a jugar, especialmente con los juegos narrativos», introduce **Luis Oliván**, productor y relaciones públicas de Fictiorama. «En aquel momento ya quedó ese 'germen' de lo bien que nos lo habíamos pasado jugando juntos, por lo que sabíamos que sería genial poder crearlo en algún momento nosotros», continúa. «Algunas décadas después se dieron las circunstancias como para poder juntarnos y hacer el videojuego que nos gustaría jugar como usuarios», añade, explicando cómo este ecosistema de distribución digital y de micromecenazgo con el que introducíamos el texto, además de la cada vez mayor accesibilidad de herramientas de desarrollo, facilitó enormemente dar el paso de atreverse con un título propio.

Ese proyecto tan deseado e incubado inconscientemente durante décadas se materializó en lo que conocemos como *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today*. Se trata, además, de un reto mayor de lo que puede parecer a priori, puesto que ninguno de los tres hermanos tenía experiencia profesional previa en el mundo del desarrollo de videojuegos. A pesar de poder aprovechar el perfil técnico de programador web de **Mario Oliván**, la experiencia musical y narrativa de **Alberto Oliván**, y la profesión de productor audiovisual de Luis, los tres sabían desde el primer día que crear su primer videojuego iba a ser, ante todo, un camino de aprendizaje.



El equipo de Fictiorama Studios, formado por los hermanos Mario, Luis y Alberto Oliván, junto con Martín Barbudo.

«Enfocamos este primer proyecto con total humildad, sabiendo que nos íbamos a encontrar con mil problemas, pero confiando en que de alguna manera íbamos a encontrar la solución», afirma Luis, recalcando la ayuda que recibieron en todo momento del desarrollo por parte de compañeros de la industria *indie*. «Teníamos experiencia incluso con temas empresariales, por lo que para suplir nuestra principal carencia [experiencia como desarrolladores] hicimos un esfuerzo durante los primeros meses por conocer a compañeros de la industria, por aprender cómo funcionaba este sector, ver cuál era y dónde estaba el mercado, así que no nos perdíamos una sola reunión o evento, especialmente en Madrid», explica el productor.

Dead Synchronicity parte de un cuento ya escrito de Alberto Oliván, el diseñador narrativo de Fictiorama, que creyeron ideal para adaptar a aventura gráfica. Un género que eligieron no solo por gusto y experiencia como jugadores, sino también porque como desarrolladores les permitía abordar un diseño de mecánicas «de manera más o menos segura». «Sabíamos, o al menos intuíamos, que, haciendo una aventura gráfica, con las mecánicas propias del género, el juego por lo menos iba a funcionar bien en ese aspecto, no podía fallar», cuenta Luis. El equipo explica cómo los elementos más que básicos del género como el inventario, los puzles, el usar objetos con objetos/personajes y los diálogos con esos personajes eran el primer punto de partida que les proporcionaba la seguridad que necesitaban para arrancar un proyecto como novatos.

En esta fase, y partiendo de lo que sabían seguro, eran conscientes de todo lo que todavía les faltaba: la parte técnica, una parte de la narrativa y, especialmente, la parte artística. «Creíamos que entre los tres podríamos abordar casi todos los roles del proyecto -sabíamos que por ejemplo la traducción tendríamos que externalizarla, pero a nivel interno la única pieza que nos faltaba era el arte», explica el productor. Sin ninguna experiencia en procesos de selección, los hermanos se aventuraron en dar con la persona que le diera un aspecto visual a todas las ideas y los conceptos que tenían para el juego. Tras decenas de solicitudes, el equipo finalmente hizo unas pocas entrevistas para dar con **Martín Barbudo**, el responsable principal de que *Dead Synchronicity* pueda presumir de apartado artístico.

Con un estilo expresionista en una ambientación *noir*, el apartado visual del juego es indudablemente característico y termina de dar forma, no sin una banda sonora acorde, a una historia tan oscura como su paleta de colores. «Por un lado, sabíamos que necesitábamos un estilo artístico que llamara la atención, y por otro, que el arte tenía que ir en consonancia con la historia, donde se plantea un futuro distópico con catástrofes y pandemias», comenta Luis. «Para nosotros, los elementos básicos de *Dead Synchronicity* que tenían que ir completamente ligados eran el arte, la narrativa y la música», añade, explicando la importancia de esta unión para crear el clima emocional adecuado en el jugador.

«Le pasamos ideas y referencias a Martín y al poco teníamos una propuesta sobre la que trabajar que fuimos matizando; a partir de ahí conseguimos este estilo muy geométrico, con raíces muy expresionistas, muchos claroscuros, casi sin líneas curvas», prosigue. Un estilo que no solo les encajaba perfectamente con la narrativa y la música, sino que también lo hacía a nivel de recursos, ya que les permitía trabajar de forma más o menos rápida. «Esos personajes casi sin curvas en la cara, con pocos matices, los ojos entrecerrados... nos permitía llamar la atención, nos permitía generar esa emoción que queríamos en el jugador y además no suponía una dificultad extra en la producción», argumenta. Esos personajes sin mirada, con expresión perdida, es otra aportación interesante que destacar de su apartado artístico y que nace de los primeros bocetos. «Sabemos que los ojos son un elemento de primer orden para crear emoción, y nosotros decidimos jugar a lo contrario, a coger eso tan expresivo y anularlo», afirma Luis. «Con esa mirada opaca nunca sabías qué pasaba con esos personajes, qué les pasaba por la cabeza, y de hecho en todo el juego solo hay un instante en el que Michael, el protagonista, abre los ojos, y se trata de un momento que llama la atención solamente por eso, porque el jugador se da cuenta de que tiene ojos», apunta.

A nivel narrativo, *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today comienza* con Michael, el protagonista, despertando de un estado de amnesia en lo que parece un campo de refugiados dentro de un ▶

mundo que intenta reponerse de una catástrofe. Una premisa que, aunque en este sentido peque de poco original, sabe conducirse bastante bien a través del hilo argumental, los desolados e impactantes escenarios de un mundo devastado, los puzles que avanzan con la trama y unos personajes que suenan especialmente convincentes gracias a sus respectivos actores de doblaje. Dentro de una sociedad distópica donde impera la ley del más fuerte, Michael no solo va recuperando la memoria y entendiendo junto al jugador el mundo posapocalíptico en el que ha despertado, sino que además debe hacer frente a una pandemia -la enfermedad de los disueltos- que está arrasando con la gente que queda.

Con un juego tan complejo a nivel narrativo y que muestra crudamente temas sociales y actuales como el control del gobierno, la pobreza o la represión policial, era imposible no ahondar en esta cuestión como creadores. «*Dead Synchronicity* funciona a base de varias capas narrativas y lo que queremos es que cada jugador se quede con la que prefiera; nuestro objetivo es hacer juegos que entretengan, en el mejor sentido de la palabra», continúa. «A partir de ahí el jugador que quiera atravesar más capas narrativas lo hará y el que no quiera no lo hará», prosigue, recalcando la idea de que «una vez lanzas el juego ya no es tuyo». «Yo creo que si juegas al juego es evidente lo que te cuenta y nos está pasando sobre todo ahora con *Do Not Feed The Monkeys:* está lleno de reflexiones de índole política, social, cultural, tecnológica y económica, así que cualquier persona que juegue es muy posible que se haga de una idea de por dónde van los tiros a la hora de crear nosotros, pero eso es muy distinto a lo que el jugador pueda percibir», reflexiona, explicando que pese a toda esta intencionalidad siempre habrá jugadores que tan solo quieran pasar un buen rato.

«Con *Dead Synchronicity* queríamos emocionar al espectador además de entretenerle: llevarle de la mano a través de emociones que a veces eran satisfactorias y a veces eran horribles, puesto que le hacemos pasar por duros tragos a través de lo que le pasa a Michael, hacerle hacer cosas desagradables para poder avanzar en la historia», añade, explicando su intención de que el jugador poco a poco se fuera identificando con el protagonista. «Por otro lado, está el tema de que, aunque hay de todo, se asocia el género de las aventuras gráficas al humorístico o bien al del *thriller*, y nosotros queríamos hacer algo distinto y para otro público», explica el productor.

La cuestión sobre la viabilidad y la rentabilidad de crear una aventura gráfica en la actualidad, bastantes años después de que el género en sí comenzara a decaer, y especialmente con un proyecto que pretende despuntar con un tono diferente, no fue, por otra parte, un impedimento para materializar *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today*. Luis explica cómo antes de ponerse manos a la obra se aseguraron de hablar y compararse con compañeros de la industria que habían creado sus aventuras gráficas con un nivel de producción similar al suyo. «Sabíamos que el juego no iba a ser el éxito del año, sabíamos que íbamos a un nicho, con sus ventajas y desventajas, pero haciendo una estimación de ingresos y gastos, las cuentas nos salían», explica el productor, aclarando que este estudio previo lo realizaron en 2012, un año antes prácticamente de ponerse a hacer el juego, lo que se trataba de una situación comercial *indie* bastante diferente de la actual.

«Era un momento muy dulce en Steam: todavía no había muchos juegos *indies* mientras que la audiencia de la plataforma crecía cada vez más», contextualiza. «Creo que para entonces todavía el crecimiento de jugadores era exponencialmente mayor al de lanzamientos», añade, explicando cómo los cálculos que hicieron incluso preveían posibles beneficios para abordar un siguiente proyecto. «Desde que abordamos *Dead Synchronicity* (y Fictiorama) allá por 2012, hasta que salió en 2015, el mercado había cambiado radicalmente, y de hecho ha seguido cambiando desde entonces», atestigua, mencionando lo difícil que resulta hoy en día tener algo de visibilidad como desarrollador *indie*, especialmente en la plataforma de Valve.

Siguiendo con el ecosistema *indie* de hace unos pocos años, la viabilidad y la financiación, está también el tema del *crowdfunding*, como bien introducíamos al principio del texto. Los hermanos Oliván tenían también muy claro desde los inicios que Kickstarter iba a ser su vía principal de financiación: «Nuevamente, en 2012, Kickstarter también estaba en un gran momento». «Hacía muy poquito que había salido el pelotazo de Schafer con *Broken Age* y veíamos que la tendencia en Kickstarter era que enseñando unos pocos *concepts* y con un vídeo grabado con el móvil había proyectos que sacaban más de 50 000 dólares de manera más o menos sencilla», continúa Luis. «Así que pensamos que, si nosotros hacíamos un trabajo serio de relaciones públicas, de marketing y teníamos una demo, estaríamos seguros de que la cosa podía funcionar», explica, recalcando cómo Kickstarter era para ellos una herramienta de financiación fundamental para hacer realidad el proyecto, a lo que se añadirían préstamos, ayudas y ahorros personales.

Efectivamente, el trabajo de preparación de la campaña de micromecenazgo fue como poco intensa: «Los primeros cinco meses de desarrollo a jornada completa desde el momento en el que nos fuimos los cuatro a una oficina estuvieron enfocados exclusivamente al Kickstarter». Nuevamente, Luis reconoce cómo para cuando sacaron su campaña, dos años más tarde, ya en 2014, la plataforma y la situación habían vuelto a cambiar. «De pronto Kickstarter era mucho más competitivo, lo normal ya era que las campañas estuvieran bien montadas... así que nos costó sacarlo más de lo que pensábamos», reconoce. Pese a todos estos frentes, Fictiorama consiguió para su primer videojuego 51 000 dólares de la meta de 45 000 con 1600 patrocinadores

Q&A

Alberto Oliván
Diseñador narrativo y compositor del estudio

***Dead Synchronicity* nace de un cuento escrito años antes por ti, Alberto. ¿Puedes explicarnos esto un poco mejor?**
La historia de *Dead Synchronicity* llevaba un tiempo rondándome la cabeza, supongo que como influencia de determinadas lecturas que en esa época me habían influido mucho. Esto fue bastante tiempo antes de empezar a hacer videojuegos, con lo que su primera plasmación fue en forma de relato corto. En cierta forma, en ese relato ya estaba la semilla de todo lo que contaríamos años después en forma de aventura gráfica.

Además de diseñador narrativo has compuesto la banda sonora, ¿qué ventajas hay en que sea la misma persona la que se encarga de la narrativa y del apartado sonoro que la envuelve?
Tuvo muchas ventajas. La principal es que la historia fue creciendo a la vez que crecía la banda sonora, y viceversa. Ambos ámbitos se influyeron mutuamente. De hecho, recuerdo tararear en mi grabadora alguna idea musical que nació mientras escribía un diálogo o escena concreta. Y recuerdo también cambiar alguna escena o diálogo para lograr una mejor fusión con la música que estaba componiendo en ese momento.

¿Qué nos puedes explicar de la música de *Dead Synchronicity*?
El proceso de composición fue responsabilidad mía, y la interpretación fue de Kovalski, la banda de rock independiente que formamos Nayra Garcia, mi hermano Mario y yo. En la partitura, quisimos plasmar todas las influencias artísticas de *Dead Synchronicity*: el cine de John Carpenter y Darío Argento, la literatura de género, la aventura gráfica clásica... La música suena a cine de los ochenta, a rock progresivo, e incluso a jazz. Y fue muy divertido hacerla.



❶ Michael, el protagonista, despierta amnésico en un campo de refugiados. Muy pronto descubre que se trata realmente de un campo de concentración en un mundo posapocalíptico donde pasará por situaciones realmente crudas y oscuras.
❷❸ Martín Barbudo contó con la ayuda de Juan Fénder para conseguir este apartado artístico expresionista y tan único que caracteriza *Dead Synchronicity*.
❹ El boceto original que hizo Alberto Oliván, diseñador narrativo, cuando estaba desarrollando la historia.
❺ El *concept* en papel de esa localización que hizo el artista principal del juego, Martín Barbudo, de cara a trabajar en la versión final.
❻ El arte final de Martín Barbudo, en la versión que se quedó finalmente en el juego.

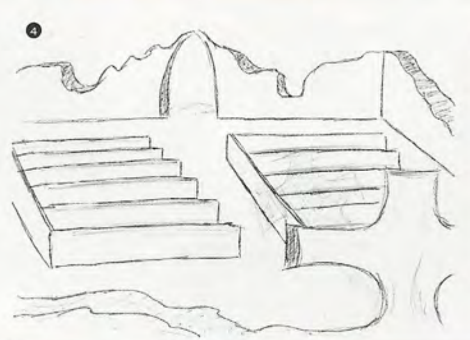
detrás y, Kickstarter mediante, un acuerdo con Daedalic como distribuidora que, entre otras cosas, permitió doblar todo el juego al inglés y al alemán, traducirlo a varios idiomas, herramientas de marketing y tener una fase de *QA* que garantizara al juego una calidad superior de salida.

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today vio la luz en el mercado a mediados de 2015. El equipo de Fictiorama quedó muy satisfecho con la acogida tanto del público como de la crítica, especialmente en nuestro país, donde recalcan la especial atención que se le puso al juego incluso en medios generalistas. «Nos llegaron por aquella época también muchos correos de los lectores que nos explicaban que les habíamos hecho llorar con el juego, por ejemplo, o lo mucho que habían disfrutado con la historia», explica el productor. «En cuanto a ventas el juego no fue un éxito -no lo esperábamos tampoco- pero entre el lanzamiento original en PC y las posteriores versiones en otras consolas al final las cuentas no nos salieron mal del todo», confiesa.

La aventura de hacer un videojuego sin experiencia previa y sin conocer a nadie fue el gran reto de Fictiorama. «Visto con perspectiva, nos salió todo bastante bien para no tener ni idea de lo que estábamos haciendo», dice entre risas. «*Dead Synchronicity* era nuestra carta de presentación y era muy importante, independientemente de las ventas, demostrar que podíamos tener un juego publicado con un nivel de producción relevante para ser un título *indie*, bien acabado y que funcionaba», continúa. Una tarjeta de presentación que efectivamente les ha permitido seguir haciendo videojuegos: *Do Not Feed The Monkeys* acaba de estrenarse con el respaldo de BadLand, y la segunda parte de *Dead Synchronicity, The Underground Highways*, lleva oficialmente en producción un tiempo. "No podemos dar fecha, pero sabed que estamos en ello y que saldrá", finaliza Luis Oliván. ■

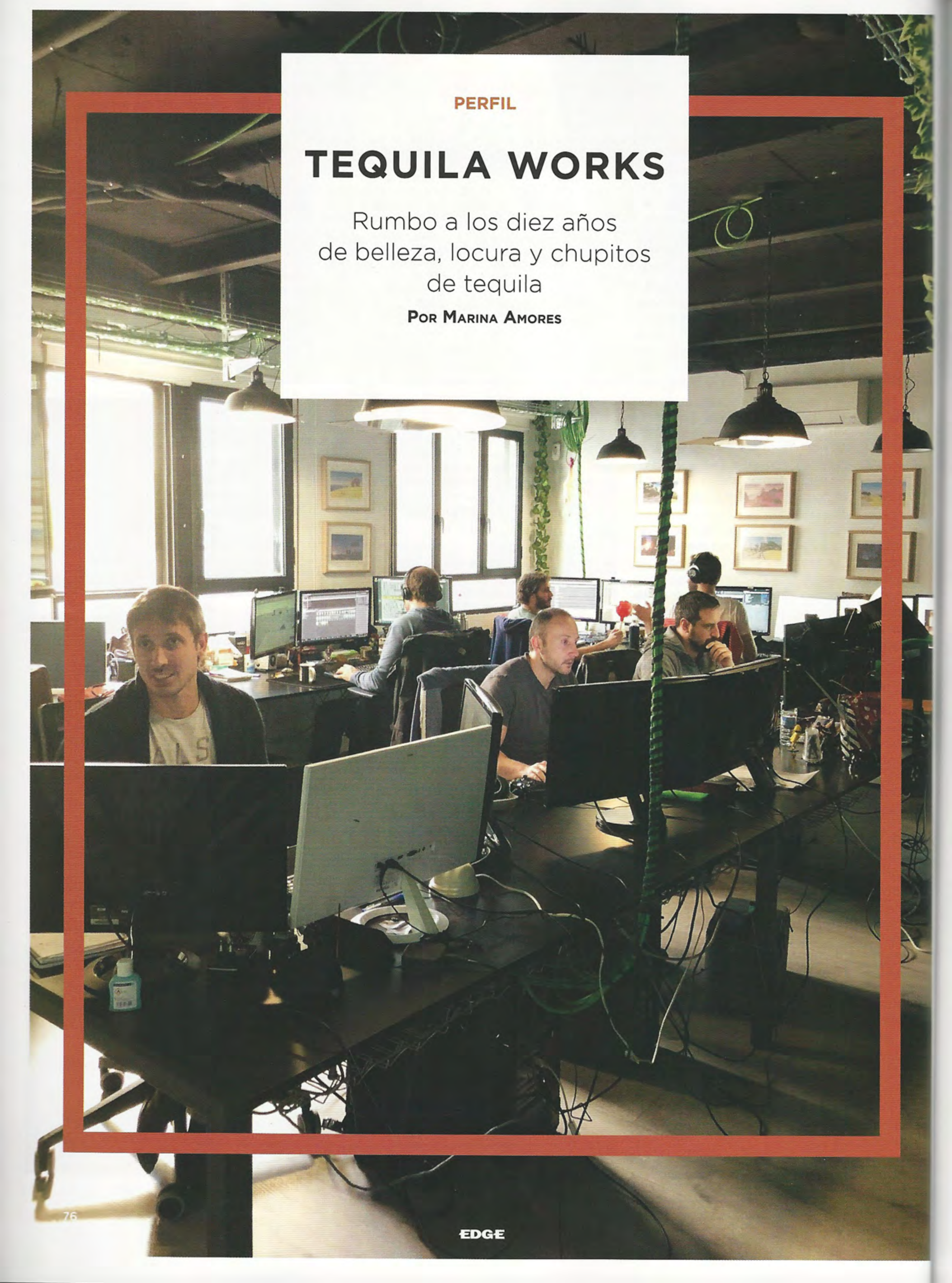












PERFIL

TEQUILA WORKS

Rumbo a los diez años de belleza, locura y chupitos de tequila

POR MARINA AMORES

A punto de celebrar el décimo aniversario y con cinco proyectos a la espalda, es innegable que el equipo madrileño de Tequila Works se ha convertido en un referente de la producción española. Con unos sesenta empleados en la actualidad, el estudio independiente ha conseguido crecer y alzarse como una de las empresas más representativas, sino la que más, de nuestro país, tras publicar un título tan ambicioso como *Rime* (2017). Repasamos la trayectoria del por aquel entonces pequeñísimo estudio que se formó de excomponentes de Mercury Steam para intentar llevar adelante un proyecto propio que acabaríamos conociendo como *Deadlight*.

Tequila Works nació formalmente en octubre de 2009 bajo el lema con el que siempre se han definido, el de 'crear con gusto'. En aquellos humildes inicios, títulos indies clave como *Braid* acababan de publicarse dando paso al revolucionario cambio con las plataformas de distribución digital, originando un ecosistema que permitiría la explosión de los títulos de bajo presupuesto gracias a la autopublicación. «En este contexto, la vocación del estudio era hacer contenido de calidad, por eso esa necesidad de buscar la belleza y la locura y, en el fondo, aplicar la experiencia que teníamos en un triple A -o en otros campos- en un formato más pequeño», explica Raúl Rubio, cofundador y CEO de Tequila Works. En aquel momento, esa necesidad de «algo pequeño y con gusto» se tradujo, tal y como veníamos adelantando, en *Deadlight*. «El juego se inició con tal solo dos personas: Luz Sancho, que se encarga de la parte de negocio, y yo, que me encargaba de la parte creativa», afirma el CEO, recordando cómo crear la estructura empresarial para poder hacer juegos sigue siendo una parte vital del proceso que muchas veces no se contempla como tal.

Su opera prima es un juego que se presenta en contraluz con una naturaleza muerta dentro de un universo copado por zombis. «Con *Deadlight* jugamos con el contraste, y eso es una constante en los juegos de Tequila», afirma Raúl Rubio, explicando cómo a nivel narrativo apostaron por darle la vuelta a lo que el usuario podía dar por sentado. En este primer caso, el equipo buscaba la luz en la oscuridad o, dicho de otro modo, «la belleza en la fealdad». «Aunque la gente nos dice que no nos hemos aferrado a ningún género, la verdad es que eso no es cierto», reflexiona Raúl, explicando que todos sus juegos tienen una constante. «Ese aspecto común suele ser el de universo único, pero sobre todo es, de nuevo, no dar nada por supuesto», afirma. Con *Deadlight* el





Fundación 2009
Empleados 60
URL www.tequilaworks.com
Proyectos actuales Tres títulos sin anunciar y muchos chupitos de tequila
Personal clave Raúl Rubio Munárriz, CEO y Director Creativo. Cofundador. Luz Sancho Rodríguez: Cofundadora. Production: Remy Chinchilla, Marketing Manager: Terence Mosca, Art Director: Oscar Cuesta, Lead Code: Raul Mellado, Lead Code: Javier Serrano, Lead Design: David Canela, Lead Design: Kevin Sardà, Lead Level Design: Manuel Mendiluce

equipo se planteó qué pasaría si un título de zombis fuera en realidad un juego de puzles pero con ese universo.

«Los únicos aspectos en este sentido que diferenciaban al protagonista-jugador, humano, del resto de muertos vivientes, eran la velocidad y la inteligencia, pero los zombis no se cansan nunca y él sí», explica, haciendo referencia a la barra de resistencia. Recordemos, para aquellos que no conozcan el juego en profundidad, que *Deadlight* en este sentido es un juego que huye, literalmente, del combate. Dándole la vuelta a esos aspectos, el equipo ya se dio cuenta de que resultaban muy atractivos para los jugadores, «especialmente en Asia y Europa». «En Estados Unidos nos costó más, ya que los primeros jugadores morían todo el rato porque querían enfrentarse a los zombis», continúa. «En esencia eso era tanto una forma de diferenciarnos como una manera de dejar claro que para nosotros los videojuegos son un medio que nos permite jugar con cómo va a reaccionar el usuario e intentar anticipar cómo contamos una historia en un medio inherentemente interactivo, con lo cual el jugador siente que sus acciones tienen una reacción», argumenta.

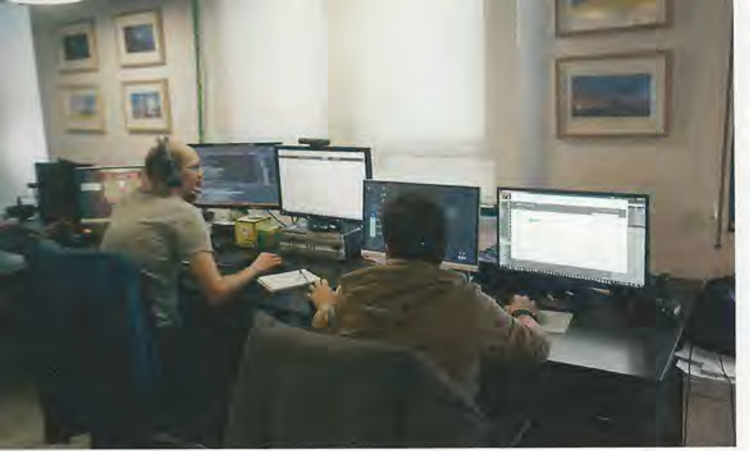
En este sentido, para sus autores, el mayor cambio en *Deadlight* era que el protagonista, Randal, era directamente el villano y el que manipulaba al jugador. «En este caso, Randal, un personaje esquizofrénico, estaba literalmente contando lo que el jugador quería escuchar para seguir vivo», un aspecto que se ve fácilmente en la versión de PC pero que no queda tan claro en la de Xbox por voluntad de Microsoft. «El shock en este sentido sobre la historia no era tanto la relación de qué le había pasado a la familia del protagonista, sino el hecho de que te hubieras pasado todo el juego persiguiendo a gente y ejecutándola cuando creías, desde el punto de vista del jugador, que estabas buscando a tus amigos, y que *casualmente* siempre morían cuando estabas en una cinemática», revela.

Un giro de guion que, aunque actualmente no sería tan revelador, le dio mucho valor al pequeño primer juego de Tequila que finalmente, y tras un recorte imprevisto de cuatro meses de desarrollo por parte de Microsoft en la recta final, salió en 2012. Tras la recepción de *Deadlight* y con un primer juego en el mercado, Tequila entendió que, además de una sensibilidad artística y una manera diferente de contar las historias, el equipo madrileño podía también utilizar todos estos elementos como vehículo. «La consecuencia de todo esto fue precisamente *Rime*», afirma Raúl.

Aunque a primera vista parezca totalmente lo contrario a *Deadlight*, por su estética luminosa, colorida y su premisa inicialmente feliz e inocente, lo cierto es que *Rime*, para sus autores, era en esta ocasión un proyecto «que iba de la oscuridad en la luz». Si con *Deadlight* el estudio primerizo intentaba cuestionar lo que el jugador percibía como natural en un juego, con *Rime* Tequila se enfrentaba por primera vez con los sentimientos de las personas. «Nos dimos cuenta de eso muy pronto, allá por 2014, cuando empezamos a mostrar una versión primitiva del juego y uno de los productores de Sony al que se lo mostramos aquel día lloró», confiesa Raúl, reflexionando sobre los motivos de esto. «La clave de ahí es la estructura narrativa que habíamos montado y probablemente lo que más aporta *Rime* al medio», confiesa. «En lugar de decirle al jugador cómo debería sentirse, creamos un entramado en *Rime* que proyecta lo que llevas dentro, por eso quizá afecta tanto a la gente cuando lo juegan», explica.

Para Michael, encargado de la parte narrativa, el juego funciona a muchos niveles, pero principalmente a nivel de ▶

«LA ESTRUCTURA NARRATIVA QUE HABÍAMOS MONTADO ES LO QUE PROBABLEMENTE MÁS APORTA *RIME* AL MEDIO»





arte. «Es increíble cómo logra hablarte de los cinco estados por los que pasas, porque la isla transforma al niño, y cuando se transforma el niño también te transformas tú como jugador», explica. «El jugador se imagina cosas durante el juego y cuando le llevamos al final se da una hostia porque le enseñamos algo que no tiene nada que ver con lo que ha jugado, y es cuando los señores con barba se ponen a llorar», comenta sonriendo.

Lejos de considerarlo un giro de guion, un recurso más que manido en casi todos los medios narrativos, Raúl Rubio insiste en que el final de *Rime* se va anticipando durante todo el juego. «Precisamente *Rime* funciona mucho a través de la repetición de símbolos y del lenguaje de los sueños porque no queríamos sorprender al final», afirma. «En el fondo la gente se va preparando para ese momento y de hecho muchos pueden llegar a deducirlo antes de que llegue, y no por eso es menos potente, sino que de hecho creo que se hace más fuerte», continúa. «Eso es algo que aprendimos con *Rime* porque hasta entonces intentábamos usar la narrativa como una estructura que iba por encima del resto», añade.

En este sentido, lo más bonito de *Rime*, para el equipo, fue empezar a ver las reacciones de la gente cuando salió el juego. «También hubo gente que nos explicó que habían pasado por una fase muy oscura en su vida y nos dijo que el juego les había servido como una catarsis, que había sido una vía de escape para ellos», explica Luis, artista en Tequila, afirmando que «eso es lo más bonito a lo que puede aspirar un videojuego». «Nos emocionamos tanto con la recepción porque precisamente teníamos mucha presión encima tanto por parte del público como por la nuestra, de que aquello saliera bien», añade Fany Salcedo, programadora en Tequila.

Por supuesto, no podíamos hablar de *Rime* sin mencionar el abandono de la exclusividad con Sony, una noticia que se produjo un año antes de su estreno y que en su momento hizo temer por el proyecto a muchos fans. «*Deadlight* funcionó muy bien porque el acuerdo con Microsoft fue muy abierto», explica Raúl sobre el tema.

«En el caso de *Rime* pensamos parecido y creíamos que este era perfecto para Sony por sensibilidad artística y, sobre todo, por su capacidad de marketing», continúa. «El caso es que era muy evidente tras la segunda Gamescom, en 2014, donde mostramos un nuevo tráiler, que el *hype* que estaba creando era demasiado grande para un juego *indie*... y recuerdo cómo allí uno de los Sony dijo que nuestro juego debía ser multiplataforma», relata, destacando cómo en el caso de *Deadlight* lo que más había funcionado con diferencia en ventas había sido la versión de Steam, que se pudo llevar a cabo porque Tequila mantuvo los derechos del título.

«Con *Rime* tuvimos que entregar la propiedad intelectual porque era un juego *first party*, literalmente un juego de Sony, lo que no nos permitía publicarlo en Steam», afirma. «Así que decidimos que, si queríamos que el juego llegara a todas las plataformas, la única solución era recuperar nuestra IP haciéndonos *third party*, cosa que hicimos», explica, desmintiendo los rumores sobre una mala relación con Sony tras esto. «El juego salió en PS4 y si le preguntas a Sony te dirán que están muy contentos con el título; de hecho, seguramente para ellos fue más rentable porque al final no tuvieron que invertir nada», aclara, explicando que además siguen trabajando para plataformas de PlayStation.

«No olvidemos que hay muchos factores que influyen en el desarrollo y que son externos a nosotros muchas veces», reflexiona Fany Salcedo sobre la relación con los distribuidores e inversores. «Nosotros, que nos estamos enfrentando cada día a hacer juegos... al final nos acabamos aislando y blindando porque, muchas veces, por mucho que intentes explicar a la comunidad la situación, no pueden comprender porque no tienen todos los datos, la visión global», añade Raúl. «Puedes estar argumentando por qué para ti es mucho más interesante como compañía recuperar tu IP porque es lo que te da valor como estudio, y que así podrás llegar a más plataformas y a más usuarios, pero siempre habrá gente que te tratará de vendido», ejemplifica, explicando que no se puede luchar contra eso. «Estamos salvaguardando de una forma mucho más discreta los futuros proyectos porque precisamente el mayor pecado de *Rime* probablemente fue ser anunciado muy pronto», confiesa.

De lecciones aprendidas a las no aprendidas, como es la espera entre proyecto y proyecto en Tequila. Si bien del lanzamiento de *Deadlight* a *Rime* hubo cinco años de margen, 2017 fue sin duda un año de locos para el equipo, puesto que estrenaron tres juegos más bajo su sello. «Cuando hicimos *Deadlight* y *Rime* éramos un estudio de un solo proyecto, mientras que al final del desarrollo de este último creamos varios proyectos que iban en paralelo», reconoce Raúl. Uno de ellos era *The Sexy Brutale*, y el otro acabó siendo lo que conocemos como *The Invisible Hours*.

«*RIME* ERA PERFECTO PARA SONY POR SENSIBILIDAD ARTÍSTICA Y, SOBRE TODO, POR SU CAPACIDAD DE MARKETING»

The Sexy Brutale no fue solo el primer juego autopublicado de Tequila Works, sino también su primera cocreación, en este caso con Cavalier Game Studios. Un proyecto en conjunto que, tal y como nos cuenta el estudio, surgió «de forma totalmente casual». «Conocí a Charles Griffiths, cofundador del estudio, en San Diego cuando aún trabajaba en Lionhead», relata Raúl. «Tiempo después, cuando dejaron Lionhead, hablamos de su prototipo, de lo que ya era *The Sexy Brutale* y, viendo que el proyecto merecía la pena, me ofrecí a hacerles el *pitch* para inversores además de hacerles comentarios sobre cómo mejoraría esa demo para hacerla más atractiva», continúa, explicando los inicios de la colaboración.

Puesto que el diseño y la programación venían por la parte del estudio británico, Tequila aportó en esta ocasión la parte visual y la de distribución, un codesarrollo que duró año y medio coincidiendo con la



1 Durante el último año de desarrollo de *Deadlight*, parte del equipo de diseño empezó a trabajar en diferentes propuestas de nuevos proyectos. Documentaron un total de tres proyectos diferentes, de los que salió *Siren*, el concepto que evolucionó en *Rime*.
2 *Concept art* de la biblioteca secreta en la enigmática mansión de *The Sexy Brutale*.
3 *Concept art* de *Rime*.

fase final de *Rime*. Precisamente aceleraron el desarrollo de *The Sexy Brutale* para que ambos estrenos no se pisaran, tal y como explica Miguel Paniagua, productor. «Para mí fue una experiencia impactante porque nunca pensé que *The Sexy Brutale* llegara a ser un título con tan buena acogida», señala, sobre las buenas críticas del juego. «De hecho, tenemos la gran anécdota de que Tim Schafer jugó una de las demos y nos dijo que le había encantado, pero que era "feo de cojones"», explica entre risas.

Además de *Rime* y *The Sexy Brutale*, Tequila solapaba también entre 2015 y 2016 otro nuevo desarrollo, inicialmente conocido como *The Control Room*, cofinanciado por el Ministerio de Industria y Gametrust, y que nace en gran medida de una inquietud personal de Raúl Rubio respecto a la realidad virtual, conforme había sido mecenas de las primeras gafas de Oculus. «Lo planteamos de forma experimental como un prototipo que, sin buscar el beneficio económico, pretendía investigar en el nuevo medio», argumenta, explicando cómo el primer planteamiento del juego trataba de un hombre en silla de ruedas mirando un montón de pantallas (inspiración más que reconocida en *La ventana indiscreta*). Algo que quedó descartado muy pronto, puesto que plantear estar detrás de pantallas en un medio que ▶



Raúl Rubio, con los actores de *The Invisible Hours* durante el proceso de captura de movimiento.





precisamente te sumerge en un espacio en 360 grados era contradictorio.

«Ahí es donde yo le expuse a Rob Yescombe, escritor de *Rime*, mi nueva propuesta para *The Control Room* donde el jugador estaba en el centro de la historia, y él me contratacó con una versión de *Deadlight* en realidad virtual», explica Raúl, detallando cómo esta última propuesta se trataba de un grupo de supervivientes atrapados en un búnker que van siendo asesinados uno a uno. «El objetivo era averiguar la historia desde dentro, porque cada persona, lógicamente, estaba en diferentes lugares y en diferentes momentos, y el jugador solo puede estar en un sitio a la vez», añade. Mezclando la idea de espiar un montón de historias cruzadas con la propuesta de Rob de jugar con el espacio y el tiempo para ir uniendo las diferentes tramas de los personajes, aparece la segunda versión de *The Control Room*, ambientado en los años sesenta por el tema de la Guerra Fría y el espionaje. De esa ambientación se pasó a una fase *cyberpunk* inspirada en la película *Armas de Metal* (1973), «donde nuestra idea era hacer un parque temático de VR en el que el jugador era un avatar y los humanos se portaban fatal con sus máquinas». De ahí se pasó a la época victoriana, «para hacerlo más familiar». «Cuando anunciaron la serie *Westworld* fue un alivio porque nos habrían demandado», confiesa entre risas Raúl.

«Para mí lo más interesante de *The Invisible Hours* fue cómo pensar en un juego desde el punto de vista de que todo lo que pasa tiene una coherencia espacial y temporal», afirma Pablo Catalayud, diseñador. «Normalmente en un juego siempre hay trucos, lo que se ve desde fuera no es lo mismo que lo que se ve desde dentro, las salas se teletransportan, cambian... y en *Invisible* quisimos que todo tuviera una coherencia real porque queríamos mantener esa sensación de inmersión», continúa, explicando los cambios que se hicieron en la casa para que fuera tal cual como estaba construida, el cuidado que se tuvo a la hora de que, a nivel temporal, los personajes se movieran de forma continuada, etc. El tema del *raccord*, que no solo afecta a los personajes sino también a los objetos y a todas las partes del edificio, era una prioridad -algo que, por cierto, también lo fue en *The Sexy Brutale*- y un aspecto que el estudio considera revolucionario para el momento, especialmente por el meticuloso trabajo que hay detrás. «La mayor aportación de *The Invisible Hours* es sobre todo cómo se trata la narrativa, ya no como un problema artístico, sino como uno de ingeniería», añade Raúl.

«En *The Sexy Brutale*, aunque surgieron muchos problemas de desfase al tener que sincronizar los movimientos de más de veinte personajes, teníamos la ventaja de que eran bucles temporales y que todo el día, que dura cinco minutos, se repite, además de que la animación era a mano», compara, recordando que *The Invisible Hours* se trata de una experiencia en tiempo real de casi una hora con captura de movimiento real, lo que supuso un reto mayor.

El cuarto proyecto publicado en 2017 de Tequila es *Wonderworlds*. Se trata de un título que lleva la estética y la filosofía de *LittleBigPlanet* -no en vano desarrolado por Glowmade, exempleados de Media Molecule- de creación de niveles a dispositivos móviles. Es el primer título no desarrollado por Tequila, ya que en este caso han actuado únicamente de distribuidores. «Ahora podemos ponernos mejor en el pellejo del *publisher* y entendemos mejor la relación que tienen los *publishers* con nosotros», reconoce Pablo. «Es la lección más definitiva que hemos aprendido nosotros... Cuando te toca a ti ser el *publisher* empiezas a entender muchas cosas», añade Raúl.

Tras cuatro títulos publicados en 2017, el presente de Tequila no parece mucho más calmado. Aunque no pueden dar detalles, lo que sí sabemos es que están trabajando a la vez en tres proyectos. «De los tres proyectos que tenemos en desarrollo, uno es de realidad virtual, el segundo va más en la línea de lo que se puede esperar de Tequila -solo se puede esperar lo inesperado- y el tercero es una obsesión personal mía que estoy deseando que salga porque llevo intentándolo dieciséis años», confiesa Raúl. «Yo creo que Tequila no es una empresa ya de hacer un solo desarrollo, como cuando empezamos, sino que la tendencia es a tener varios proyectos y distribuir, algo que me parece una apuesta acertada porque es menos arriesgado», añade Fany.

Tequila Works afirma que de cada proyecto han aprendido. *Deadlight* fue el caos del primer proyecto donde todo el mundo tenía voz y voto. En *Rime* se consiguió más orden y disciplina, pero se pecó de planificación previa y de estandarización en el proceso de producción: «perdimos casi un año de desarrollo tranquilamente solo con código perdido durante integraciones», confiesa Raúl. Con *The Sexy Brutale* aprendieron a trabajar con equipos a distancia y a ponerse en la piel del distribuidor, algo con lo que repitieron en *Wonderworlds*. *The Invisible Hours* no solo supuso el primer proyecto en realidad virtual, sino también con captura de movimiento.

«TEQUILA NO ES YA UNA EMPRESA DE HACER UN SOLO DESARROLLO, SINO QUE LA TENDENCIA ES TENER VARIOS PROYECTOS»

Los componentes del estudio son conscientes del peso que tienen dentro de la industria del desarrollo, especialmente española. «La industria del videojuego es muy arriesgada, y tener un elemento como Tequila Works en el panorama internacional es algo de lo que tendríamos que sentirnos muy orgullosos en España», afirma Pablo, entendiendo cómo todo lo relacionado con la innovación y con las industrias creativas es algo muy olvidado por las instituciones. «Hay que ponerles las pilas a las instituciones gubernamentales diciéndoles que la industria del videojuego es el futuro, no solo a nivel lúdico, sino también educativo», añade. Sobre el futuro, no sabemos cómo será próximamente para la industria, pero sí sabemos cómo ven el suyo en Tequila: con una necesidad de buscar cosas locas, pero bellas. ■

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS.

EN ESTE NÚMERO



Dando la campanada

Este final de 2018 lo ha definido *Red Dead Redemption 2,* uno de los juegos del año y de esta generación. La espera ha merecido la pena, puesto que la propuesta de Rockstar ha terminado siendo una para celebrar, con uvas y champán si hiciera falta. Lástima que con otros grandes representantes de este último trimestre no podamos decir lo mismo. Sí, *Fallout 76* y *Call of Duty: Black Ops IIII* también cuentan con amplias críticas en este número, pero ambos nos han decepcionado por diferentes motivos. Los juegos más pequeños son, en este caso, los que vienen a salvarnos, y los magníficos *Astro Bot Rescue Mission* y *Tetris Effect* nos convencen de que, ahora sí, unas gafas de realidad virtual pueden merecer mucho la pena. Lo mismo con *Return of the Obra Dinn*, una apuesta narrativa diferente que ha vuelto a salirle bien a Lucas Pope, quien nos maravilló años atrás en Arstotzka. *Soul Calibur VI* regresa a su esencia con un resultado final muy robusto, *Project Highrise* vuelve a darle variedad a Switch, y *LEGO DC Súper-Villanos* nos recuerda por qué tienen tanto éxito los títulos del fabricante de bloques de juguete. La nota final, y española, la pone *Do Not Feed The Monkeys*, otro notable juego de Fictiorama con una premisa original y única. ■

Red Dead Redemption 2

¿Dices este sombrero? O sea, ¿esta antigualla? Pues sinceramente, no estamos seguros de cómo lo conseguimos. No creemos que sea el mismo que compramos en el almacén de Strawberry, aunque técnicamente podría serlo. Quizás sea el que le quitamos al cadáver de aquel ranchero que se ofendió porque tomamos un atajo a través de su propiedad y empezó su última pelea. Pero lo más probable es que lo tengamos por accidente, agarrado al azar tras una bronca de bar o un tiroteo en las calles. Sea como sea, le hemos cogido cariño.

Es probable que acabes cambiando mucho de sombrero en *Red Dead Redemption 2*, y no necesariamente aposta. La interfaz puede ser un poco quisquillosa, en especial cuando intentas recoger algo del suelo tras una tangana. Si te pones sobre un enemigo caído puede que quieras saquear su cuerpo o cogerlo para esconderlo. Puede darte por cambiar una de tus pistolas por las suyas o, sí, mangarle el sombrero. Nada de lo que no puedas ocuparte de uno en uno... pero los cadáveres tienden a apilarse cuando Arthur Morgan está por la zona.

Este es un juego profundamente violento, como debe serlo cualquiera ambientado en el Salvaje Oeste, algo en lo que Rockstar se deleita en unas cinemáticas brutales con grano de cine. Pero nunca de forma despiadada. *Red Dead Redemption 2* está lleno de logros: es una maravilla visual y técnica, bien escrita y vívidamente interpretada, rica en sistemas complejos y que opera a unos niveles de alcance y escala que rallan en lo absurdo. Y aun así, sus mayores éxitos llegan de formas que no te esperas en un juego de Rockstar, desde luego no uno con esta ambientación. Entre el fango, la sangre, la mugre y el sudor, hay humanidad, matices y alma. La mayor sorpresa es, sencillamente, lo sorprendente que es todo.

Es algo que nos va acechando. A las pocas horas de juego, notamos que nada acaba de ir como esperábamos. Puede que las misiones empiecen a la manera tradicional de Rockstar (un paseo hasta una marca del mapa, una cinemática, charla expositiva con un PNJ que te da tu primer objetivo), pero todo puede cambiar en un instante. En el núcleo de sus mecánicas, es un juego con un vocabulario que parece limitado: cabalgar y correr, infiltrarse, pelear y disparar. Pero dentro de ese corto diccionario Rockstar encuentra, una y otra vez, maneras de subvertir tus expectativas.

Cojamos la temprana misión en la que Morgan se dirige a una sesión de pesca con Dutch Van der Linde, el líder de la banda, y Hosea Matthews, su cerebro y conciencia. De entrada crees que sabes lo que vas a recibir: una introducción a otro de los sistemas que subyacen al mundo abierto, y un poco de charla con los jefazos de la banda para forjar lazos de equipo. Sin embargo, a los pocos minutos estás galopando junto a un tren que acelera, persiguiendo a cierta escoria fugitiva. Hace unas pocas misiones, huías de la ley local. Ahora les ayudas. Cuando acabas el trabajo,

Desarrollador/Editor Rockstar Games
Formato PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Tras 50 horas, no estamos seguros de haber hecho dos veces lo mismo



Matthews señala que aún hay tiempo de soltar sedal. Así que coges un bote, pescáis algunas truchas y estáis de palique hasta que se pone el sol.

En estos juegos esperamos que las cosas se intensifiquen. Que en algún momento el sigilo se volverá ruidoso y las charlas amistosas se torcerán; que en cuanto parezca que todo va como la seda, aparecerá alguna facción enemiga para estropearlo. Rockstar lo sabe, y desde luego cumple. Pero a la vez lo subvierte. Tras 50 horas, no estamos seguros de haber hecho dos veces lo mismo de la misma forma.

Por supuesto, en gran parte es una cuestión de contexto. Hay un montón de grandes tiroteos, pero siempre con un origen distinto, en un entorno distinto, con una razón distinta y más acuciante para el derramamiento de sangre. Con un mundo tan vasto por explorar, Rockstar sabe que tiene que mantenerte en movimiento; en términos generales, cada capítulo transcurre en una zona distinta del mapa, cada intento de la banda de echar raíces inevitablemente se ve desmontado cuando la ley hace que nuestro gran golpe se vaya a la porra. El equipo vuelve a hacer las maletas y se marcha a un terreno en otro estado, otro santuario temporal, otro conjunto de facciones que entender (y a las que timar).

Y, naturalmente, otra serie de temas que explorar. Aunque esto claramente es una historia de forajidos que tratan de encontrar su sitio en un mundo que está cambiando rápidamente, la América de finales del XIX era algo más que el triste y lento final del pistolero. Era un tiempo de sufragistas y racismo, una nación que seguía tratando de superar la Guerra Civil, el fin de la esclavitud y cómo trataba a los Nativos Americanos. Sí, este juego va de la incomodidad de un futuro invasor que cae sobre un grupo cuyo modo de vida está anclado en el pasado. Pero también sabe de historia; y, de forma insólita para Rockstar, todo se explora con sensibilidad. Tratándose de un estudio que antes prefería subrayar sus temas a martillazos, es todo un paso adelante.

Atrás quedan las caricaturas de los trabajos previos de Rockstar. Sí, sigue habiendo personajes exuberantes, pero la mayoría del reparto es sencillamente gente, con problemas, sueños y motivaciones firmemente cimentadas en la plausible ficción del juego. Aunque la fidelidad y la calidad de la animación de los personajes naturalmente no es constante en un juego de este tamaño, los principales sí que están lujosa y expresivamente renderizados. La banda es una delicia, y es el corazón del juego al dar un propósito y una urgencia a la historia de Morgan. Tendrás tus favoritos y tus no-tan-favoritos. Juntos, celebraréis los éxitos colectivos. Cuando sufran (y sufrirán), tú también lo harás.

Y aunque la historia en sí sigue un arco familiar (la cadena de subidas y bajadas de la fortuna de una familia adoptiva de inadaptados al lado malo de la ley), nos la explica con una habilidad conmovedora. A ratos incluso dulce: hay un momento en que ▶




STRANGER



Morgan hace de celestina y ayuda a una pareja de tortolitos de familias acomodadas rivales. Mientras, sus propias debilidades románticas quedan expuestas con la ocasional reaparición de una ex a la que nunca superó del todo.

El resultado es que, por suerte, Morgan y sus hermanos y hermanas de armas parecen personas, y es un alivio descubrir que la continua impresión de juego demasiado sistémico que dio la campaña publicitaria no acaba de ser correcta. Está claro que bajo el capó están pasando muchas cosas; pero el juego que alimentan es tan naturalista, y las abstracciones mecánicas que podrían socavarlo quedan tan bien escondidas, que nunca parece que el objetivo sea gestionar atributos. Solo en un puñado de ocasiones se rompe la magia. Hay un momento en que nos riñen por llevar tiempo sin contribuir a la caja del campamento: acabamos de volver de una larga separación del grupo forzada por los acontecimientos de la trama.

No ocurre a menudo. El Sistema de Honor responde prácticamente a todo lo que hace Morgan, pero los cambios los señala un pequeño icono fácil de perderse o ignorar. Y en un mundo donde el concepto de moralidad tiene tantas sombras de gris, va a hacer falta un roleo dedicado para acabar de inclinar la balanza del honor en cualquiera de las direcciones. Nosotros pasamos la mayor parte de nuestro viaje por los pelos en el lado de los buenos, y teniendo en cuenta todo a lo que Morgan tiene que enfrentarse, nos damos por satisfechos. Ya hemos pensado en volver a jugar como malos, eso sí.

Que lo consideremos siquiera es importante. Los juegos de Rockstar, con toda su extensión, nunca han sido especialmente rejugables; una vez completas los componentes de su historia se convierten en patios de recreo sin contexto donde causar el caos, y volver a empezar implica perder tus aviones de ataque, tus propiedades y cochazos, y tus lanzamisiles. Pero *RDR2* ofrece tantas elecciones (no solo en bifurcaciones narrativas, sino en cómo enfocas las misiones y reaccionas a la gente que te rodea) que a menudo te dejan pensando qué hubiera pasado si hubieras hecho otra cosa.

Y si eso no te atrae de nuevo, el mundo sin duda lo hará. Puede que no tenga la geografía más grande de los videojuegos (aunque está de las primeras), pero sin duda es la más atractiva. El detalle que ofrece es destacable: follaje que reacciona a tu presencia, vida salvaje que se marcha cuando oye los cascos de tu caballo a cien metros, un sistema climático dramáticamente activo, una banda sonora que encaja a la perfección y mucho más. Pero lo que lo une todo es la luz: tras cada colina hay una nueva vista preciosa, tras cada esquina otro fotograma perfecto, inmaculadamente iluminado y encuadrado. Tenemos el botón de Compartir destrozado gracias a ello; es uno de los juegos más preciosos que hemos visto nunca.

Llegamos a *Red Dead Redemption 2* sabiendo que era el mayor proyecto hasta la fecha de Rockstar, en el que habían trabajado miles de personas de ocho estudios por todo el globo. Sabíamos que también era su juego más complejo, construido a partir de un enorme paquete de sistemas que compartimentaban el mundo en componentes muy intrincados. Pero no esperábamos quedar tan sorprendidos. Es un juego de contención, pero con algunos directos a la mandíbula brutales; la historia de un ejército *cowboy* de un solo hombre que no es nadie sin la gente que le rodea. Es un juego sobre el miedo al futuro que alcanza nuevas cotas técnicas alucinantes, y que hace que los anteriores juegos de Rockstar parezcan prehistóricos. Es un tremendo triunfo ante el que solo hay una respuesta razonable; y apropiada. Nos quitamos el sombrero. ■

10



A la carta
Puede que el juego esté inundado de mecánicas, pero es cosa tuya cuánto te metes en ellas. Puedes usar pieles y cuero para hacerte un zurrón mejor, pero es más un lujo que una necesidad. Puedes elaborar tipos de munición más potente junto a la hoguera, y mejorar tus armas en las armerías, pero la carabina que encuentras hacia las dos horas de juego te servirá hasta el final. Y lo esencial ocurre de forma natural: las habilidades principales de Morgan y su caballo mejoran con el uso regular. Esperamos que algunas de esas mecánicas destaquen más en *Red Dead Online*: de hecho, algunas parecen diseñadas para él, ya que algunas de las opciones de personalización son un poco tontas. ¿En serio había caballos con trenzas en el siglo XIX?

PLAY SCRIPT

Al fin un juego de Rockstar donde familia no equivale a disfunción

Gente de otra raza, mujeres, extranjeros e incluso miembros de bandas rivales: todos son bienvenidos a bordo



Hemos avanzado mucho desde que Nico Bellic pronunció aquella frase inmortal: «Roman, no puedo ir a ver tetas contigo. Tengo otras cosas que hacer». *Red Dead Redemption 2* no es el primer título de Rockstar que juega con el concepto de familia, pero sí el primero que lo trata como algo más que un problema. Roman Bellic, el primo del protagonista de *GTA IV*, te daba misiones, era un follonero y un compañero de minijuegos y distracciones sucias. Lo último fue, inicialmente, todo un descubrimiento: un PNJ que te llamaba como haría cualquier primo y te invitaba a hacer algo divertido, añadía profundidad y sabor al protagonista y al mundo que le rodeaba. Pero, ¿40 horas de llamadas aparentemente interminables después? Si quieres ver una teta, Roman, mírate al espejo. Déjanos en paz.

A lo largo del canon de Rockstar, familia significa desgracia. A Max Payne lo tortura eternamente el asesinato de su esposa e hija. Los fríos e indiferentes padres del Jimmy Hopkins de *Bully* envían a su imprudente bribón a un estricto internado. Los tres protagonistas de *Grand Theft Auto V* tienen sus propias relaciones difíciles con su familia: la madre de Franklin es una drogadicta muerta, y vive con una bravucona tía fumeta. Los hijos de Michael al oeste de Hollywood son mimados, superficiales y creídos, y su esposa le desprecia. El padre de Trevor lo abandonó en un centro comercial que el crío luego incendiaría en venganza, y murió cuando Trevor tenía diez años. La familia, como Rockstar diría, no va a causarte nada más que dolor.

Hasta ahora, claro. Puede que Arthur Morgan no tenga parientes conocidos, pero está claro que tiene familia, y la banda de Van der Linde es lo más cercano que Rockstar ha hecho nunca a algo que ni remotamente pueda considerarse como una familia feliz. Liderados, contra viento y marea, por su epónimo líder Dutch, este hatajo diverso de irresponsables se tratan entre ellos como les trata Dutch: con respeto, amor y cariño (y cuando toca, con mano dura).

Brindan al juego buena parte de su impacto emocional. Las grandes misiones se celebran con fiestas en el campamento, en las que se abren cajas de cerveza y *whisky*, y donde el grupo canta canciones y baila junto a la hoguera. Habría que tener un corazón muy frío para que a un jugador no le afecten algunas de las crueldades que acontecen a ciertos miembros de la familia a medida que avanza el juego. Tienen un enorme valor para la narrativa, en particular del tipo Rockstar. El primer *Red Dead Redemption*, como muchos otros juegos de la compañía, pasaba demasiado tiempo haciéndote trabajar para gente discutible, incluso malvada. Aquí, aunque seguirás trabajando para gente discutible, en la mayoría de misiones lo estarás haciendo junto a tus colegas de banda. Y las que no, seguirán siendo en beneficio de la banda, buscando la gran paga que les permita dejar atrás sus problemas para siempre.

También son un mecanismo muy conveniente para que Rockstar evite cualquier acusación de arquetipos perezosos o visión retrógrada. La América de finales del siglo XIX, después de todo, es un lugar por el que moverse con pies de plomo dadas las actitudes actuales sobre diversidad e igualdad. Pero, como el propio Van der Linde dice en el prólogo del juego cuando rescata a Sadie Sadler, una vulnerable víctima de abusos, de las garras de la banda O'Driscoll: «Somos hombres malos. Pero no somos ellos». Él lleva un negocio bien organizado y respetuoso, y eso significa que su banda puede incluir a gente que sería tratada de forma muy distinta por la sociedad. Gente de otra raza, mujeres, extranjeros e incluso miembros de bandas rivales, todos son bienvenidos a bordo. Cada uno juega un papel vital en el campamento –en particular Adler, indiscutiblemente el segundo miembro más duro después de Morgan– y se le trata como un igual. A veces puede que fuerce un poco la suspensión de la incredulidad, pero permite a Rockstar explorar algunos de los temas más incómodos de la ambientación con una mirada progresista y moderna.

La mayor contribución de la banda al juego es de tipo mecánico. El problema constante en el centro de todos los juegos de mundo abierto es que no importa cuántos tipos de actividades y distracciones incluyan, todas encajan en dos grupos: cosas que cuentan y cosas que no cuentan. Sin embargo, aquí la banda es el foco de todo lo que haces. Cada animal que mates es comida para alimentar al campamento; si es una muerte limpia puedes querer trabajar la piel, pero si no, la cuadrilla la puede vender. Cada cadáver, banco y armario que saqueas es dinero para las arcas comunes, lo que no solo mejora los ánimos de todos sino la calidad de vida de Arthur en el terreno. Cada centavo ganado, por los medios que sea, tiene el potencial de mejorar un poco la difícil vida de tu familia postiza.

Por encima de todo, no obstante, dan la sensación de ser una banda, y una familia, de gente que te importa, en lugar de barras de experiencia con voz. A esto ayuda mucho la forma en que su actitud hacia ti no solo depende de tus acciones sino de sus propias circunstancias: siempre hemos sido cordiales con Karen, la rubia pechugona que hace de timadora en un trabajito en un banco a principio del juego. Pero ella suele ser brutalmente mala con nosotros, solo porque cometimos el error de hablarle después de que hubiera discutido con alguien más. Quizás las conversaciones con el grupo no sean tan profundas como te gustaría (cada uno suelta una línea de diálogo por vez antes de que Arthur les diga adiós), pero cuando te acostumbras te das cuenta de que tienden a decir exactamente lo que necesitan, y nada más. Es una remodelación inteligente del concepto de familia, algo que Rockstar llevaba tiempo esforzándose por implementar de forma positiva. Y aún mejor, sin un solo *smartphone* a la vista. ■

PLAY

Fallout 76

Por Marina Amores

Desarrollador Bethesda
Editor Koch Media
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Creo que hablo por casi todos y todas cuando afirmo que el anuncio de *Fallout 76* en el E3 de este año nos pilló en gran medida por sorpresa. Conocemos de sobra la última tendencia de casi todas las compañías grandes de adaptar o incorporar el multijugador a las franquicias a las que les es posible, especialmente si pueden hacerlo con un modo *battle royale*. No sabemos cuánta «culpa» hay aquí de tendencia y de mercado, pero lo que es cierto es que la experiencia de Bethesda no estaba precisamente en la faceta del multijugador; más bien todo lo contrario: si por algo han destacado, especialmente entre *Fallout* y *The Elder Scrolls*, es por su capacidad de crear experiencias para un solo jugador épicas, literalmente.

Todd Howard afirmaba al poco del anuncio, en el documental *The Making of Fallout* 76, entre un montón de fans preocupados, emocionados y desorientados a la par, que *Fallout 76* «era básicamente el diseño multijugador de *Fallout 4*». Casi medio año ha pasado entre el anuncio y todas las dudas que acarreaba un universo tan jugoso como para no intentarlo con el multijugador, y lo cierto es que los resultados están llenos de sentimientos encontrados.

Dos semanas aproximadamente antes del estreno oficial, Bethesda lanzaba una beta más abierta que cerrada (para prensa y fans con reserva, básicamente), cuyo rendimiento, *bugs* y otros aspectos, como el tradicional sistema de combate mediocre -que apenas se había mejorado respecto a *Fallout 4*-, entorpecían el resto de un primer contacto con el nuevo juego. Sabíamos que estábamos en una beta y que, siendo un juego exclusivamente multijugador, Bethesda tenía que poner a prueba los servidores y, por qué no, y como pasa casi siempre, usarnos a los jugadores como unos *beta testers* más para pulir el juego y brindarnos la mejor experiencia. Dos semanas después, y puesto que la magia -no consideraremos el *crunch* magia- no existe en el desarrollo, el resultado entre la beta y el juego lanzado no ha cambiado ni la mitad de lo que nos gustaría, por desgracia.

Definir y presentar *Fallout 76* dentro de un solo género sea seguramente el primer error. Con los *Fallout* modernos (*Fallout 3, Fallout: New Vegas* y *Fallout 4*), teníamos más que claro que se trataba de un juego de rol con disparos al que se le añadieron luego elementos de creación (*crafting*). *Fallout 76* añade a todo esto anterior el *online* con grandes (sino demasiados) elementos de supervivencia, lo que deriva en un multijugador *online* de rol, disparos, supervivencia, exploración y con elementos importantes de defensa de base (ya introducidos en *Fallout 4*). Con un mapa cuatro veces más grande que el de *Fallout 4* y con todos los elementos de *gameplay* que el nuevo juego implica, no es aventurado decir que se trata de un proyecto más que ambicioso, incluso viniendo de una compañía AAA.

Uno de los principales problemas que veo en esta ambiciosa traslación de *Fallout 4* al multijugador es el

La traslación del sistema V.A.T.S. no es más que un autoapuntado en tiempo real que se gasta muy rápido



sistema de combate, que, como bien introducíamos al principio, sabemos que nunca había sido el plato fuerte de esta franquicia. De *Fallout* 3 a *Fallout 4* se vio una clara mejora en este aspecto, pero el juego nunca fue castigado por esto, puesto que, por una parte, la experiencia de combate se contrarrestaba con el sistema V.A.T.S., con el que ralentizábamos el tiempo y podíamos acabar con nuestros enemigos de una forma más táctica y, por otra, sabíamos que *Fallout* no era un juego de disparos, sino una experiencia inmersiva de rol con un universo excepcional.

Sin la opción de detener el tiempo ahora en *Fallout* 76, el combate se torna, evidentemente, crucial, y que no haya apenas experimentado mejoras es un auténtico problema, aún más cuando la muerte supone la pérdida de parte del botín en la zona de la catástrofe (y buena suerte en ir a recuperarlo luego entre un montón de supermutantes). Sin ser tan desastroso como el combate a melé, el sistema de tiroteo, que en un título de un jugador resultaba secundario, ahora marca una de las principales diferencias en la experiencia, haciéndola por esta parte bastante negativa. La traslación del sistema V.A.T.S., por cierto, no es más que un autoapuntado en tiempo real que además se gasta muy rápido. Una ligera ayuda contra la frustración que, por otra parte, me hace pensar acerca de lo realmente conscientes que son en Bethesda sobre este gran punto débil del juego.

El tema del rendimiento y la prácticamente nula optimización del juego han sido otros aspectos principales comentados del juego desde su beta. Las quejas no eran para menos, puesto que en el caso de PC









ni los mejores equipos podían tirar de forma fluida con el juego sin bajadas de fotogramas por segundo, sin tener problemas de carga de texturas, o sin experimentar el molesto *popping* en los momentos de exploración del paisaje. En el caso de PC, además, se nota un bajo interés en la adaptación de los controles, resultando en un montón de teclas (o combinaciones de teclas) por defecto bastante poco intuitivas e incómodas que estropean aún más la experiencia, haciéndola menos fluida. Los *bugs* en la versión de lanzamiento son incontables, como bien se puede comprobar en cualquier foro o comunidad, pero es imperdonable que un juego exclusivamente *online* dé continuamente problemas para hacer equipo con tus amigos. En mi caso, de hecho, estuve un día entero intentando crear un escuadrón con diferentes amigos sin éxito, lo que implicaba fuego amigo durante nuestras misiones conjuntas, algo que, con el sistema de tiroteo ya mencionado, resultaba en una experiencia que nadie quiere repetir.

Los elementos de supervivencia resultan a priori interesantes, aunque se hacen especialmente tediosos durante los primeros niveles, donde suficiente tenemos con aprender todas las nuevas mecánicas y funciones del juego mientras no nos matan los enemigos, como para estar pendientes de fabricar agua potable y cocinar alimentos. Además de las barras de sed y comida, un elemento interesante en este aspecto son las enfermedades y mutaciones. Cada enfermedad tiene sus inconvenientes y sus curas: por ejemplo, podemos contraer parásitos por comer carne cruda, lo que hace que vayamos perdiendo nutrientes. Pero existen mutaciones por otra parte que, inteligentemente, podemos usar en nuestro favor si sabemos cómo contraerlas y conservarlas.

Los elementos de supervivencia, interesantes, se hacen tediosos en los primeros niveles

La supervivencia está evidentemente estrechamente conectada con la parte de creación (*crafting*), donde deberemos dedicar una gran parte de nuestro tiempo a saquear sin descanso por toda Appalachia, no solo porque las armas y las armaduras necesitan reparación constante, sino porque también podemos mejorarlas. Es importante en este sentido establecer nuestra base, algo que ya introducía *Fallout 4*, no solo para poder tener un sitio fijo donde descansar (para recuperar puntos de salud), recolectar agua y alimento, cocinar, desguazar chatarra y crear objetos, sino para, seamos francos, presumir de nuestra propiedad.

Las habilidades S.P.E.C.I.A.L. siguen presentes en *Fallout* 76, pero ahora esta parte de rol se nos dará a elegir a través de cartas que, de forma muy interesante, podemos ir combinando, aplicando y descartando conforme avanzamos de nivel. Un aspecto llamativo que permite que podamos ir modificando ciertas ventajas dependiendo del momento, si es que no usamos o no podemos usar las habilidades de nuestro compañero o compañera, por viajar solos.

¿Se puede jugar a un juego pensado especialmente para el multijugador cooperativo, como *Fallout* 76, en modo lobo solitario? Todd Howard afirmaba casi desde el momento del anuncio que sí, y así es, pero como era de esperar, no es el mismo juego. Salvo esas horas de saqueo y de creación y mejora de objetos, *Fallout 76* no es absolutamente recomendable para jugar sin compañía. El juego mejora muchísimo en equipo, no solo porque permite exprimir y



compartir el tema de las habilidades y objetos como las recetas, y permite comerciar, ayudar y salvar al otro y compartir sabiduría, sino porque la filosofía de *Fallout 76* en resumen es, claramente, que todo mejora acompañado. De hecho, la falta de PNJs (a excepción de los robóticos) en todo el juego se justifica precisamente a nivel de *gameplay* porque todos los personajes con los que nos vamos encontrando van a ser siempre personas reales, y a nivel de historia, porque todos los jugadores somos los pocos supervivientes elegidos para salir del Refugio 76 con la misión de repoblar por primera vez un mundo devastado (recordemos que *Fallout 76* es una precuela).

En este sentido, una de las mejores cosas de *Fallout 76* son probablemente los encuentros con otros jugadores (por cierto, vale la pena aquí mencionar el sistema de karma, que pone en búsqueda y captura en el mapa a aquellos jugadores que matan a otros sin haber entrado en combate, o a aquellos que atacan propiedades de otros). Momentos impredecibles y que forman también parte de esa narrativa que muchos creen desaparecida. *Fallout 76* sigue teniendo un poderoso relato, lo que ha cambiado para adaptarse a un mundo sin PNJs y lleno de jugadores reales. Ahora la narrativa ambiental es mucho más poderosa, el mundo está lleno de mensajes de gente cuyas historias siguen vivas a través de sus notas, holocintas y diarios en terminales que no tendrían sentido sin nosotros como receptores. Se trata de una narrativa más de exploración que la típicamente guiada y, aunque se echa en falta en muchas ocasiones tener a un personaje carismático por el que interesarte o del que preocuparte en ayudar, es innegable que *Fallout 76* tiene no una, sino un montón de historias detrás.

El mapa en esta ocasión, como ya adelantábamos, se ha cuadruplicado para transportarnos hasta Appalachia, en Virginia Occidental. La ambientación, el gran plato fuerte de la saga, sigue sin duda en *Fallout 76* transmitiendo esa sensación de mundo posnuclear, lo que, a diferencia del mapa de *Fallout 4*, sorprende menos en paisaje y detalles, seguramente por la magnitud de sus distancias. Curiosamente, lo que más he disfrutado en este sentido ha sido el



Su problema no es su propuesta, sino su ejecución, pues le falta tiempo de cocción

pasear por interiores de edificios tan increíbles y mimados, en cuanto a detalle, como los del Capitolio de Charleston y el hotel Whitespring. Los eventos públicos aprovechan, de hecho, de muy buena forma todas esas localizaciones interesantes para unir a bastantes jugadores del mismo servidor en un mismo sitio con un objetivo común.

En resumen, y para intentar finalizar, es difícil abarcar todo lo que implica un juego como *Fallout 76* en un texto de esta longitud (hemos pasado por alto, por ejemplo, cómo funciona en detalle el PvP, por creerlo más secundario y menos habitual que el resto de los aspectos tratados). El principal problema de *Fallout 76* no es ni de lejos su propuesta, sino su ejecución, y lo más importante, el haberse aventurado a sacar del horno un juego al que le faltaba bastante tiempo de cocción. Para el cierre de esta revista, y por ende el de este texto, Bethesda había prometido la publicación de un parche enorme que, además de arreglar fallos graves como la creación de grupos o mejorar la optimización, incorpora varios cambios pedidos a voces por la comunidad, como la ampliación del inventario y del alijo. No me cabe duda de que *Fallout 76* puede convertirse en una gran experiencia, pero ahora mismo aún no ha llegado ese momento. ■

6

Do Not Feed The Monkeys

Por Sergio Bustos

Una de las situaciones más curiosas que viví jugando a *Do Not Feed The Monkeys* fue el tener que parar un instante para preguntarme qué es lo que realmente estaba haciendo. Me encontraba, como es habitual por mi trabajo, frente a mi ordenador, con la libreta y el bolígrafo a mano y con mi teléfono al lado para atender mensajes y llamadas. El avatar que yo estaba controlando en el juego estaba frente a su ordenador, con su libreta a mano y con su teléfono al lado para atender llamadas. En su pantalla, se reproducía la emisión de una cámara oculta que mostraba a una persona frente a un ordenador, con papeles a mano y con un teléfono al lado para atender llamadas. Esa ridícula entelequia me abofeteó la concentración, lo que me ayudó a entender el nuevo título de Fictiorama Studios como algo más que una aventura clásica *point and click*. Hablamos de un videojuego aparentemente inofensivo, pero que encierra constantemente la posibilidad de que el *click* se active en tu cabeza y no en el ratón.

Pero más allá de discurrir a partir de aquí un discurso quejumbroso hablando de las amenazas que se ciernen sobre nuestra privacidad, si *Do Not Feed The Monkeys* te atrapa y no te suelta es por lo original de su premisa. No deja de ser otro de esos juegos donde la idea inicial es tener que trabajar para poder seguir viviendo, pero aquí tu empleo es más interesante de lo que parece. Si tú lo haces interesante, claro. Trabajas para el Club de Observación de Primates, donde a través de la aplicación MonkeyVision 2.1 deberás estar al tanto de lo que ocurre a través del filtro de varias cámaras ocultas colocadas en lugares muy dispares del mundo; desde una chófer que observa lascivamente a la actriz que lleva a diario, pasando por los comentarios fuera de lugar de un señor sospechosamente parecido a Hitler o hasta llegar a un simple plano fijo del corral de una granja. Se nos reitera a menudo que «no alimentemos a los monos», que basemos nuestra labor en observar y contestar a los cuestionarios que nos envían por correo, pero es inevitable hacerlo. Es ahí dónde más brilla el juego.

Aun así, no es todo diversión sin parangón. Para mantener los privilegios en el club deberemos ascender de grado cada cinco días -el periodo en el cual se nos inspecciona- adquiriendo un número de jaulas determinado. Para comprar esas nuevas cámaras donde fisgar (y también complementos como la visión nocturna), gastaremos el dinero que tanto nos ha costado conseguir aceptando trabajos precarios durante el día que a su vez nos privan de poder estar observando la pantalla para extraer información. Seguirás perdiéndote cosas si quieres comer sano y evitar la dañina comida rápida, ya que la mejor opción es gastar tiempo bajando al supermercado a aprovechar las ofertas en fruta, pollo y yogures. Súmale a esto que debes descansar lo suficiente durmiendo, siendo la mejor opción por la noche, cuando hay menos actividad en las cámaras

Desarrollador Fictiorama Studios
Editor BadLand Games
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible







Es un juego de trabajar, pero tu empleo es más interesante de lo que parece

y hay pocas posibilidades ganar un sobresueldo con un empleo rápido. Cuando todo eso lo tengas controlado y bien organizado, olvídate: fracasarás. El nimio detalle de olvidarte de estar en casa al mediodía, cuando pasa la casera a cobrarte el alquiler, hará que te desahucien y veas como toda tu investigación se esfuma con un *Game Over* muy cruel.

Afortunadamente, se trata de una decisión de diseño bien pensada, y perder tu partida y tener que iniciar una nueva es solo un paso más a la hora de disfrutar de la experiencia. Las jaulas no son las mismas, y una vez el juego te haya imprimido el ritmo suficiente para tener todo por la mano, gestionando bien tu tiempo y dinero, investigando con tu libreta y tus búsquedas en Internet e interactuando con los «monos» (para tu beneficio, por mera justicia social o simplemente queriendo ver el mundo arder), estarás finalmente satisfecho. *Do Not Feed The Monkeys* derrocha humor, rejugabilidad y sugestivas microhistorias, aunque algunas conclusiones sean más brillantes que otras, mucho más mundanas y con menor interés.

En nuestro número #3, dedicábamos un amplio texto a hablar del nuevo proyecto que estaba cocinando Fictiorama. Charlando con ellos, los desarrolladores del estudio madrileño hacían un fuerte hincapié en el antediluviano debate en la sociedad en el que se habla de grandes corporaciones espiando nuestro día a día. Hoy, estamos más concienciados que nunca con el hecho de que cada dos por tres estemos ofreciendo nuestra privacidad a cambio de servicios, pero eso no evita que sigamos haciéndolo y que las compañías sigan recabando toda esa información útil para después negociar con ella, siendo la publicidad dirigida el menor de los males posibles. El mayor logro de *Do Not Feed The Monkeys* es que, más allá de sus entretenidas mecánicas y el buen trato narrativo, nos ayuda a volver a hacernos preguntas incómodas. Estamos jugando tranquilos, en nuestro PC, disfrutando de estar calentito en casa con nuestro «hogar» virtual y multimedia, sin amenaza aparente... ¿Y si somos nosotros los monos?

8



Astro Bot Rescue Mission

A veces, la grandeza de un juego está siempre al acecho. Y otras, es un momento concreto con tal calidad el que te convence de su grandeza. El mundo 2-2 del plataformas VR de Asobi Team, una fase llamada Beachside Boogie, es uno de esos momentos. Es la más rara y preciosa de las cosas: un divertido nivel bajo el agua. Y aún así, al volver a la superficie es cuando sucede la magia. Al salir del agua, nos damos cuenta de que de nuestra cara cuelgan trozos de alga. Al girar hacia la derecha vemos un espejo: vemos un robot que lleva un esnórquel y una peluca de algas. Nuestra mirada se dirige hacia otro robot que está haciendo malabarismos con una pelota: el pequeño Astro se une al juego justo antes de que nosotros sigamos el ejemplo y nos veamos envueltos en un rápido partido de tenis en el que jugamos con la cabeza. Hay tiempo suficiente como para pegarle una patada a un castillo de arena (y recibir como recompensa una cascada de monedas) justo antes de llegar al final del nivel y darnos cuenta de que no hemos dejado de sonreír durante los últimos cinco minutos.

Al jugar cualquier plataformas en VE, es natural imaginar qué haría un desarrollador como Nintendo EAD con esa tecnología. Dice mucho de *Astro Bot Rescue Mission* que acabes pensando: 'Algo parecido a esto'. Su truco recae en darte una presencia física dentro del juego. Como en muchos juegos VR en tercera persona, observas la acción desde una posición ligeramente elevada, pero aquí juegas un papel mucho más activo, con un mando en tus manos has conseguido un lugar en el mundo virtual..Aunque principalmente se utiliza para controlar a Astro de

Desarrollador Asobi Team, SIE Japan Studio
Editor SIE
Formato PSVR
Lanzamiento Ya disponible

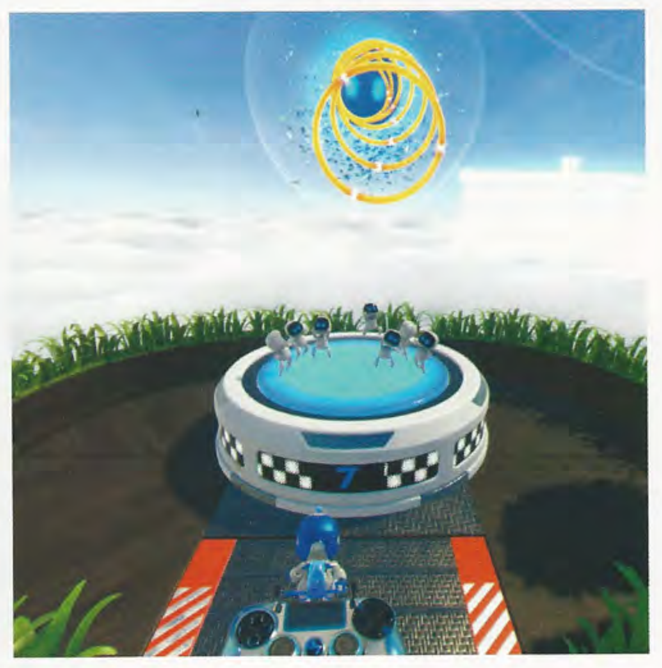
Astro Bot es mucho más que ir corriendo y saltando hacia adelante

una forma bastante convencional, a menudo encontrarás un cofre en el que podrás colocarlo para desbloquear un nuevo accesorio, dirigirlo con el giroscopio del DualShock y disparar con el *touchpad*. Una boquilla de manguera te permite regar las flores y apagar llamas, mientras que una pequeña ancla podrás usarla como gancho para desplegar plataformas o crear una cuerda floja para que Astro la cruce. Con un lanzador de *shuriken* puedes deslizar el dedo hacia adelante para lanzar estrellas ninja y cortar telarañas o cañas de bambú, incluso conseguir plataformas temporales cuando las clavas en superficies de madera. Algunas de estas ideas se repiten, pero no hasta el punto de que acabes aborreciéndolas.

Cuando no llevas equipado ningún extra, el plataformeo es bastante básico. Los propulsores de Astro se activan al pulsar X mientras está en el aire y son funcionalmente similares al A.C.U.A.C de *Super Mario Sunshine*, aunque con un menor tiempo de planeo. A pesar de tener una perspectiva que debería facilitar el ajustar la posición de Astro en el espacio 3D, deberás realizar bastantes ajustes mientras estás en el aire para que los propulsores te dejen ver exactamente dónde aterrizarás. Por otra parte, no existen técnicas especiales que debas dominar y más allá de alguna plataforma rotatoria o que se derrumba; no hay muchas más cosas que vayan a poner a prueba tu paciencia.

Esto es menos problemático de lo que crees, porque *Astro Bot* es mucho más que ir corriendo y saltando hacia adelante. Puede que tengas que romper de un cabezazo un obstáculo que se cruza en el camino de Astro o que simplemente entorpece su





campo de visión. Si tienes un proyectil a mano, puedes mirar a un enemigo para fijar el blanco, y la puntería de tu pequeño amigo se encargará del resto. Tu objetivo final es recuperar cinco piezas de la nave de Astro, pero hasta entonces tu misión final será rescatar a tus compañeros de tripulación. Algunos están descansando, otros escondidos, enredados o atrapados en las fases que no son de jefes. A menudo los oirás antes de verlos: tu primer instinto es mover el *stick* derecho, hasta que recuerdas que tu cabeza es la cámara y solo tienes que girarla, inclinarte, echar un vistazo o simplemente levantarla para localizar al desafortunado robot. Luego está el pequeño asunto de hacer que Astro se acerque a ellos. Llegados a ese punto, una bota aparecerá detrás de los robots rescatados y de una patada los mandará volando hacia el mando del juego, donde aparecerán los que hayas rescatado anteriormente para saludar al recién llegado antes de meterse dentro de nuevo.

Hay incontables detalles como este, con nuevas ideas introducidas incluido el encuentro final. Llegarás a una casa encantada en la que el mando se convierte en antorcha, no solo para iluminar el camino, también para revelar plataformas transparentes, deslumbrar a fantasmas que escupen ectoplasma y congelar gárgolas para activar plataformas móviles. Uno de los niveles se desarrolla sobre una vagoneta minera y la experiencia es similar a subir a una montaña rusa. Te agacharás y esquivarás misiles que van directos a ti y en la lucha contra uno de los últimos jefes del juego, tendrás que sacarte de encima un calamar que se engancha a tu visor. Al volver a visitar Beachside Boogie, echando un vistazo alrededor vemos en el fondo a dicho jefe nadando: es el tipo de detalle que muchos jugadores pasarán por alto, pero que hace que estos mundos se sientan vivos.

Sus fallos son pequeños. A pesar el audio 3D, puede resultar complicado localizar de donde vienen los gemidos de los robots (y fácil confundirlos con los ruiditos de Astro) y si no los localizas rápidamente, esos sonidos agudos se vuelven una molestia. De vez en cuando, los *checkpoints* están demasiado espaciados y tienden a coincidir con un momento en que hay un mayor número de enemigos o peligros cerca, o en puntos donde tu atención tiene que estar en dos lugares a la vez. El alcance del ataque cuerpo a cuerpo de Astro se siente poco generoso, agravado por la detección de alguna colisión dudosa y ocasionales vistas que no ayudan.

Por otra parte, el mayor problema de *Astro Bot* es que solo llegará a una parte de la audiencia a la que llegarían juegos como *Crash, Spyro, Ape Escape,* o cualquier otro plataformas en 3D que se hizo famoso en PlayStation. Y eso es una pena, porque es mejor que cualquiera de ellos. Hay algunos juegos de VR que hacen que el estómago nos de un vuelco, pero esta aventura cautivadora se ha ganado un puesto en nuestro corazón. ■

9









Call Of Duty: Black Ops IIII

Hay una emoción inherente al derrotar a 99 jugadores de *Call Of Duty* sin tener que dispararles a todos. La rebeldía que se siente al caminar lentamente, prestando atención a los ruidos que haces; al detenerte un momento con un enemigo en la mira, y luego cambiar de opinión. Adoptar esas tácticas de batallas estándares en *Call Of Duty* —por el amor de Dios, ese juego donde los jugadores más inquietos han tomado el control durante eones— es como conducir una moto por tu antiguo colegio y lanzarte a la piscina. De repente, te libras de esa vieja tiranía y ahora son los asesinos más experimentados los que no se ajustan al cambio y mueren en los primeros segundos.

En ese sentido, la reinvención de *Black Ops IIII* como rival de *PUBG* y *Fortnite*, los favoritos de los jóvenes, funciona bien. La falta de pulido de las mecánicas siempre ha estado presente en los juegos *battle royale* desde que el género existe, por lo que la firma de Treyarch sobresale en la animación de los personajes y, como es lógico, el comportamiento adecuado de las armas logra tener un impacto. Su nuevo modo *Blackout*, que intenta reemplazar la campaña de un solo jugador tradicional con un modo de todos contra todos de 100 jugadores, funciona desde el principio, ya que cuenta con lo que todos los juegos del género parecen haber olvidado: una animación del personaje adecuada, *hitboxes* reales, superficies regulares y un control suave. Por otra parte, si la delicadeza de las mecánicas fuera tan importante para los jugadores del género, ¿habría cosechado *PUBG* tal éxito entre los jugadores?

La respuesta, esa que sospechas conforme atraviesas una ventana y comienzas un tiroteo, es que el pulido de las mecánicas no es la clave en este tipo de juegos. Quedar el primero lo es. *Blackout* no ofrece la misma sensación asfixiante que sentías al jugar la primera vez en el territorio de Erangel. Su mapa, aunque es bastante más grande que cualquier mapa multijugador de los *COD* anteriores, no cuenta con ninguna particularidad concreta en su geografía, porque ya estás acostumbrado a este tipo de escala. Hay mucho que destacar del funcionamiento refinado de las armas y del sistema de recompensas, pero todo es un constante guiño a los fans más que una revolución.

Tras varias horas en busca de la esencia de *Black Ops IIII* en *Blackout* y volver con las manos vacías, te sorprendes al descubrir que es en los elementos más típicos, los modos multijugador y Zombis, donde Treyarch se define mejor a sí misma. Es aquí, en los dominios de duelos de medio segundo, al recoger placas de identificación en zonas de guerra de cuello de botella y al iniciar rituales arcanos pulsando la X entre oleadas de no muertos, donde el juego te asegura que, aunque la campaña de un solo jugador ya no existe, la esencia de la serie no se ha perdido.

Desarrollador Treyarch
Editor Activision
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Quién sabe cómo hemos llegado hasta aquí, pero el modo Zombis se ha convertido en una razón para comprar un *Call Of Duty*.



Contienda limitada
¿Hacia dónde se dirige la serie? Sería lógico pensar que *Black Ops IIII* es una declaración de intenciones por parte de Activision: tratará de simular las sensaciones del multijugador del mes con cada lanzamiento posterior, pero, en realidad, Infinity Ward y Sledgehammer podrían estar trabajando en unas propuestas más tradicionales. Treyarch declaró que no tenía ni idea de la dirección creativa de sus compañeros para futuros juegos, y que el modo *Blackout* es un *Black Ops* por antonomasia, y no podría haber encajado mejor en otra entrega de *COD*. El impacto comercial será determinante a la hora de saber la dirección de *COD* el próximo año, además de la popularidad del género en conjunto.



Para disgusto de la comunidad de seguidores férreos, los especialistas están de vuelta en el modo multijugador. Eso no quiere decir que de repente se haya convertido en un *hero shooter*, además de un juego *battle royale*; sí, hay habilidades de personaje, pero son sutiles bajo los estándares de *COD*. Ruin, con un nombre un tanto portentoso, cuenta con un gancho a su disposición, y te asesinará alguien que parece tener un dominio sobrehumano de sus habilidades de desplazamiento. Sin embargo, esa es la excepción de la regla. No se trata de un juego de tiros de correr por las paredes y hacer piruetas. Las habilidades no hacen que las peleas sean menos duras. Es posible que el perro de Nomad te ataque de vez en cuando, pero nada más.

Y si tanto los asesinatos como las muertes parecían algo descafeinados en lo terrenal de COD: WWII, acostumbrados a correr por las paredes, mantenerse con vida ha adquirido un nuevo significado en el modo Atraco. Con *Payday 2* y *CS: GO* claramente como referencia, se trata de una carrera hacia una maleta ubicada en el centro y llena de dinero, y otra carrera hacia el punto de extracción. Como recipiente de una dramática tensión y para quitar el regusto tras cinco rondas de bajas confirmadas, está bien. Es un modo con potencial para eSports, algo que es obvio que Treyarch no ignora debido al gran número de versiones beta y variantes de cada modo.

Por lo demás, todo sigue igual: contiendas de 6vs6 en 14 mapas multijugador que hacen un guiño a las entregas anteriores y sus elementos, y los ya habituales como Dominación, Control y Punto Caliente que esperan a que te aburras de modos que requieren más atención como los ya mencionados, Atraco y Buscar y Destruir. Si hay una idea central detrás de todas estas actividades dispares, está bien escondida, pero la gratificación es más intensa que nunca.

Quizá, lo más sorprendente es que el modo Zombis es el que parece más imprescindible. Lo que comenzó como un elemento de usar y tirar se ha convertido, de alguna manera, en un buen sustituto de esas campañas de seis horas, y ahora también en un elemento histórico muy curioso gracias a los enfoques de *Black Ops IIII* del RMS Titanic, la Antigua Roma y Alcatraz. Estos tres mapas de



supervivencia en cooperativo son las únicas zonas del juego y sus disparatados modos poseen la personalidad que se espera de una serie de videojuegos como esta. La estupidez inherente de correr alrededor de un transatlántico centenario con un rifle de asalto futurista en una mano y el cetro de Ra en la otra, compensa en gran medida la falta de carisma de *Blackout*, y esto mismo se aplica a disparar a tigres explosivos en una arena de gladiadores en algún rincón de la Antigua Roma.

Quién sabe cómo hemos llegado hasta aquí, pero Zombis se ha convertido en una razón de peso para comprar un juego de *COD* en 2018. Al no contar con un componente narrativo de un jugador en esta entrega de la serie, nos damos cuenta de que esas experiencias suponían algo más que seis horas de cinemáticas y lanzar granadas a mercenarios. Eran el ancla contextual de cada entrega, y no puedes evitar sentir la ausencia de ese componente aquí. ■

7



Project Highrise: Architect's Edition

Por Marc Vilajosana

¿Has pensado alguna vez en cómo sería gestionar una finca de pisos? *Project Highrise* nos da la oportunidad de ponernos en la piel de un gestor de edificios. La premisa es simple: genera el máximo beneficio a partir de construir y alquilar pisos y locales de tu construcción. Sin embargo, su ejecución es mucho más elaborada.

Nos encontramos ante un juego de construcción vertical en 2D y de gestión de recursos al estilo *tycoon*, como *Game Dev Tycoon*, o el más reciente *Two Point Hospital*, en el que se nos despliega ante nosotros unos menús plagados de posibilidades que pueden llegar a abrumarnos. Ante esto, lo mejor que podemos hacer nada más empezar el título es ir directos a la sección de tutoriales y realizar los seis niveles de preparación que nos ofrece el juego. Son muy cortos y nos enseñarán las nociones básicas para empezar una partida en *Project Highrise*.

Cuando empecemos una partida, nos encontraremos con un espacio en el que podremos construir nuestra finca. Los pisos de nuestro edificio estarán formados por paneles, y para conectarlos entre ellos deberemos usar escaleras o ascensores. El juego nos ofrece una gran variedad de construcciones para generar ingresos: podemos empezar con oficinas, optar por los pisos de residencia, o bien ir a lo grande y montar un hotel. Además, también podremos construir tiendas y restaurantes, que pagarán su alquiler.

Lo que añade la capa de complejidad (y realismo) a *Project Highrise* son las necesidades que cada tipo de establecimiento nos pedirá. Por una parte, tenemos los suministros básicos, que son seis: electricidad, línea telefónica, televisión por cable, agua, gas y climatización. El más común de estos suministros es la electricidad, aunque cada local nos pedirá distintos en función de sus necesidades. De esta forma, las oficinas básicas nos pedirán electricidad y teléfono, mientras que un apartamento simple nos requerirá electricidad y agua.

Pongamos un ejemplo. Hemos construido una oficina en el tercer piso de nuestra finca y queremos hacerle llegar la electricidad que nos pide. Para ello, primero deberemos construir un generador eléctrico en el sótano de nuestra construcción. Hay tres tamaños de generador para cada tipo de suministro: pequeño, mediano y grande. Cuanto mayor es el tamaño, más unidades de electricidad genera, pero también nos cuesta más dinero diariamente. Pero esto no termina aquí: deberemos hacer llegar la electricidad al tercer piso a través de armarios de cableado y, una vez allí, conectar todos los paneles que ocupe la oficina con cableado eléctrico.

A medida que construyamos apartamentos, oficinas, tiendas o restaurantes de mayor categoría (y que, por tanto, nos pagarán un alquiler más alto), estos nos pedirán más cosas: desde más cantidad de suministros hasta servicios especiales como mensajería, agua embotellada, lavandería o mantenimiento para las habitaciones. Además, tendremos que ir organizando los locales según determinados criterios: las oficinas y pisos odian el ruido y los malos olores, efectos que provocan las tiendas y los restaurantes, establecimientos que, al mismo tiempo, buscarán zonas con mucho tráfico.

Desarrollador SomaSim
Editor Kalypso Media
Formato PC, PS4, Xbox One y Switch (versión probada)
Lanzamiento Ya disponible



La versión definitiva
Project Highrise salió a la venta en Steam en 2016, y ahora llega a consolas en el formato *Architect's Edition*, que reúne el juego base y las cinco expansiones que han salido del juego hasta la fecha: Las Vegas, Miami Malls, Tokyo Towers, London Life y Brilliant Berlin. Estas expansiones aportan nuevas mecánicas y construcciones para ampliar el abanico de posibilidades del título.







Project Highrise también nos ofrece alternativas para ganar dinero extra, que cumplen el papel de misiones dentro del juego. Son los llamados contratos de la ciudad, una serie de objetivos que nos manda el ayuntamiento para promocionar la vivienda o el comercio y que se basan en acciones como construir oficinas, llegar a un número determinado de residentes o alcanzar un mínimo de valoración en el hotel. Estas misiones nos recompensarán con dinero y, a veces, con puntos de influencia o interés.

Y con esto llegamos a los indicadores del juego. Más allá de los básicos, como el dinero, el número de residentes o el número de visitantes que haya en ese momento en nuestro edifico, existen tres valores especiales: el interés, la influencia y el prestigio.

El interés representa la curiosidad que generan los establecimientos de nuestra finca al público general y a los medios, y nos sirve para empezar campañas mediáticas de 24 horas que nos den beneficios temporales. La influencia, por su parte, sube cuando gente importante visita nuestro edificio o construimos locales de lujo, y nos da la posibilidad de contratar expertos en estética, política, operaciones o turismo y viajes, que nos desbloquean nuevas acciones y beneficios permanentes. Por último, el prestigio es un indicador que sube muy lentamente y que nos va desbloqueando las versiones más lujosas de cada tipo de establecimiento.

Project Highrise nos ofrece dos modalidades de juego: la primera es empezar una nueva partida, y se trata del modo más libre: crea tu edificio desde cero y trata de aumentar sus beneficios lo máximo posible con las construcciones que desees. El otro modo son los escenarios, en el que se nos presenta un edificio ya empezado y sobre el que tendremos que trabajar para cumplir los objetivos que nos marcan, en función de las limitaciones que cada escenario nos indique. Hay un total de 29, y sus objetivos van desde centrarse en una tipología concreta de locales (hacer una torre de pisos o un centro vacacional) a restringirte suministros por motivos ecológicos.

La versión a la que hemos jugado es la de Nintendo Switch, y el título se adapta muy bien a los tres modos de juego que nos ofrece la consola. Eso sí, en el modo portátil hemos echado en falta los controles táctiles en un juego que los habría recibido con agradecimiento. Aun así, el control está bien resuelto, y la navegación por los menús es intuitiva.

En conjunto, *Project Highrise* es una propuesta sólida. Estamos delante de un videojuego de gestión de recursos con mucho detalle, bien calibrado y con alto componente de adicción. Sin embargo, la variedad de situaciones se nos antoja algo escasa: una vez hemos jugado a varias partidas y experimentado con las mecánicas de cada tipo de construcción, las posibilidades se acaban reduciendo bastante, algo que los escenarios intentan paliar, pero que solo consiguen parcialmente. ■

7

Return Of The Obra Dinn

A primera vista, este nuevo título que el desarrollador Lucas Pope llevaba un largo tiempo gestando parece otro de esos juegos con gran carga narrativa y escasas emociones fuertes. Es 1807, y el buque mercante que da nombre al juego, perdido en el mar cuatro años atrás, emerge de repente en el puerto cual barco fantasma, pero con una particularidad: va cargado de cadáveres. Tu papel en esta historia es averiguar qué fue de los 60 ocupantes que aparecen en la lista de embarque oficial; en concreto, debes indicar de qué murieron (o incluso verificar el fallecimiento) y qué o quién provocó su defunción. Para hacerlo, cuentas con la ayuda de un reloj de bolsillo con propiedades mágicas capaz de rebobinar el tiempo hasta el momento de la muerte de la víctima o, mejor dicho, hasta los instantes previos. Esta curiosa premisa le ha valido al juego la modesta definición de «aventura de inspector de seguros».

Ante una pantalla en blanco, solo ocupada por los subtítulos, escuchas con nitidez los momentos que preceden cada golpe de guadaña. Es una experiencia macabra. Los diálogos se limitan a frases de pánico, gritos de terror, chillidos... todo con un fondo de sofocos, crujidos y borboteos de sangre. Esta atmósfera te mantiene en vilo hasta que, por fin, el juego te muestra las primeras imágenes y descubres su característico estilo «1 bit». Es un momento revelador, como cuando un mago hace un truco y el público contiene el aliento. La primera gran sorpresa no solo no se hace esperar, sino que te obliga a replantearte las ideas preconcebidas que tenías sobre el juego. A grandes rasgos, es una historia de aventuras y melodrama que, con su cronología no lineal, consigue mantener sus misterios bien ocultos durante todo el tiempo que puede.

Desarrollador/Editor 3909 LLC
Formato PC
Lanzamiento Ya la venta

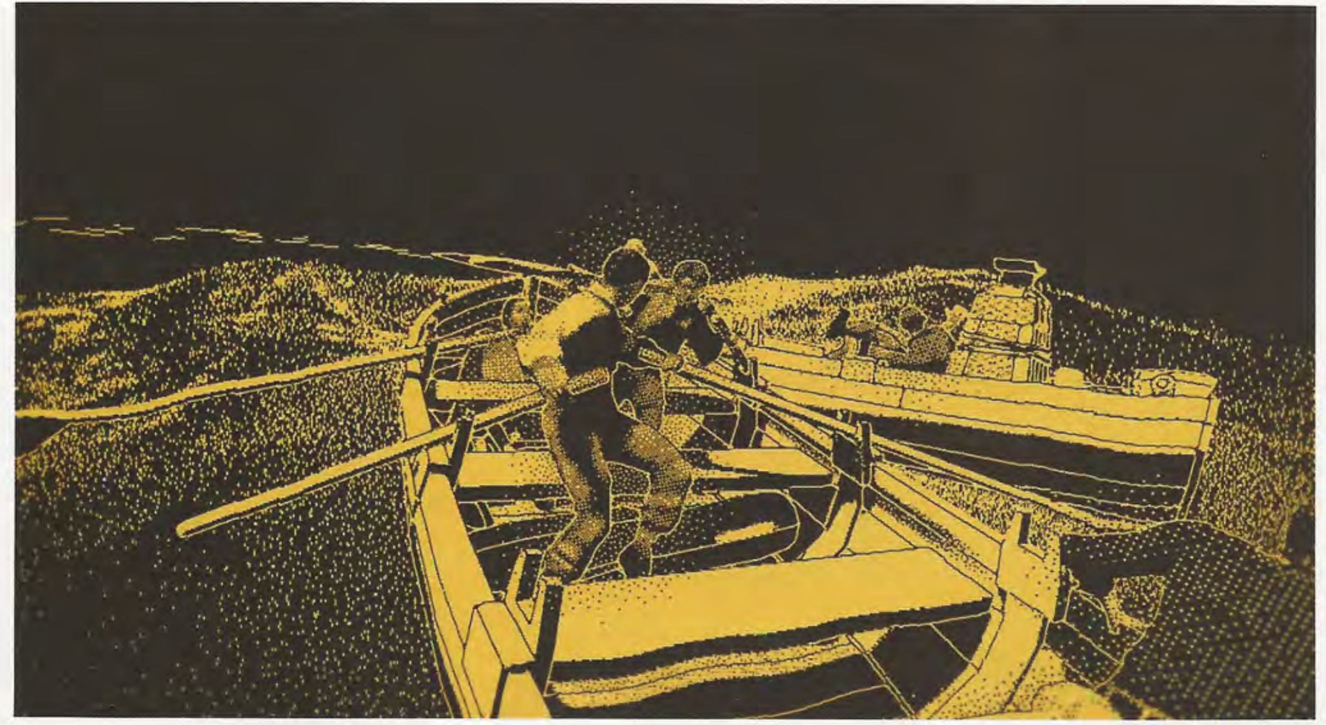


Fin de la obra
Aunque no se conservan todos los cadáveres, puedes deducir qué les pasó basándote en su última ubicación conocida. Es probable que acabes fiándote bastante de tu instinto. No podrás acceder al último capítulo (del juego, pero no de la historia) hasta que hayas rellenado correctamente 58 de las 60 entradas. Terminar el juego no es imprescindible, pero resuelve un enigma clave de la trama y proporciona una gran satisfacción a los investigadores más pacientes.

Por supuesto, entre esos misterios se encuentran las identidades de los pasajeros. En las primeras fases, algo torpes, pasas de un cadáver a otro a una velocidad pasmosa; la falta total de información te hace usar a trompicones una interfaz que no acaba de ser del todo intuitiva hasta que, de pronto, recibes pistas sobre cómo avanzar. Descubres que los datos concluyentes son escasos y que debes deducir sus identidades analizando los planos del barco y estudiando los distintos rostros, uniformes, posturas y funciones. Para evitar que resuelvas los casos individuales por fuerza bruta, tienes que acertarlos de tres en tres. Además, el detalle de que tus sospechas escritas a mano se confirmen mediante una entrada mecanografiada resulta muy satisfactorio; da la sensación de que el mérito es todo tuyo.

En realidad, tu trabajo es más forense que detectivesco, ya que el frío proceso de análisis, aunque resulta apropiado para la situación, te cuenta mucho más sobre la muerte de las víctimas que sobre sus vidas. Aun así, es fácil empatizar con la combinación de orgullo, malas decisiones e infortunio que los conduce a su fatal destino. Por muy retorcido que suene, disfrutarás viéndolos morir. El juego resulta muy teatral tanto a la vista como al oído, y su evocadora escenografía te acaba convirtiendo en testigo embelesado y horrorizado a partes iguales. Puede que hayas llegado tarde al fatídico viaje del Obra Dinn, pero tienes entradas de primera fila para presenciar su declive. ■

9



SoulCalibur VI

POR YAGO LÓPEZ

Han sido seis años esperando a una de las sagas más icónicas del mundo de los videojuegos. *SoulCalibur* ha vuelto a lo grande. Celebrando los 20 años de la salida del primer título. Una entrega que asegura diversión y entretenimiento para cualquier amante de los juegos de lucha. Porque mantiene gran parte de la jugabilidad clásica y le añade un par de elementos que agradecerán los más experimentados. Eso sí, continúan los ataques originales: horizontal, vertical y patada.

La gran novedad es el Reversal Edge. Pulsando R1, realizas un ataque que te defiende de la mayoría de los golpes e inicias una especie de minijuego similar al clásico piedra, papel o tijera. Dependiendo del golpe que elijas tú y el que seleccione tu rival, puedes realizar un ataque tremendamente poderoso o recibirlo, por eso es más bien una situación para arriesgar cuando ves que la partida se te escapa. Hay que recalcar que es relativamente sencillo esquivar el Reversal Edge, y que si fallas te quedas en una situación bastante vulnerable.

El Critical Edge se ha simplificado. Sigue siendo una técnica poderosa, consume una barra de energía y se activa con un sólo botón. El Soul Charge regresa de una manera particular. Cada personaje tiene su propia técnica, pero simplificando diremos que es como entrar en una especie de trance con una serie de beneficios durante un tiempo limitado. Con estas y más novedades, la entrega consigue que las batallas tengan un ritmo frenético. Algo que se complementa bien con algunos ataques que cuentan con una animación a cámara lenta que le otorga una gran espectacularidad.

Desarrollador Project Soul
Editor Bandai Namco
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible







El juego cuenta con dos modos de historia. Uno en el que viajas por el mundo con un personaje que habremos creado nosotros mismos, comprando objetos y ganando experiencia, para evitar que se reúnan los fragmentos de la Soul Edge. En el otro modo, el de toda la vida, juegas con Kilik como protagonista. Después podrás hacerlo con los otros 19 personajes, lo que te permite muchas horas de juego si quieres conocer la historia de todos.

Además, algunos combates cuentan con una serie de dificultades añadidas que les dan un toque único. El único hándicap es la manera que han elegido de desarrollar el argumento. Por momentos tienes la sensación de que pasas mucho más tiempo viendo animaciones y leyendo diálogos que combatiendo.

SoulCalibur parecía caminar en una dirección, pero ha tomado la decisión de desandar sus pasos para tomar un nuevo rumbo partiendo de una base reconocible. El estrenarse en consolas de última generación le da una mayor espectacularidad a un videojuego que ya conocíamos y al que ahora parece más fácil de acceder con los cambios en la jugabilidad. Algo que hace mas sencillo todavía el hecho de que la mayoría de personajes sean clásicos. Al simplificar algunas mecánicas, hace que si dominabas a alguien en alguna de las sagas anteriores no sea demasiado complicado volver a cogerle el truco.

Y poco hay más satisfactorio que volver a sentirte en conexión con una de tus clásicas sagas de lucha favoritas, algo que realmente echábamos de menos. ■

8



LEGO DC Súper-Villanos

Por Sergio Bustos

Desarrollador TT Games
Editor Warner Bros.
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Siempre gusta ponerte un rato en la piel del malo. En *LEGO DC Súper-Villanos*, tú eres el antagonista. De hecho, para que te sientas como tal, al inicio editas tu aspecto, que puede ser uno de los que vienen de serie o uno forzado aleatoriamente; aunque la que sin duda es la mejor opción consiste en embarcarte en la enfermizamente profunda personalización del editor. A partir de ahí, acompañarás a todo un elenco de personajes de DC que terminan aguantando el peso de un videojuego muy similar a otros anteriores, pero mucho más acertado a nivel de narrativa, sentido del humor y caracterización. Con un apartado sonoro intachable y escenarios amplios que recorrer, y siempre y cuando no esperes una revolución y simplemente quieras disfrutar de una nueva historia (creada en conjunto con la editorial), hablamos de quizá una de las propuestas familiares más recomendables de la actualidad.

De hecho, y hablando de «familiar», en un encuentro previo con James Burgon, el productor asociado de TT Games nos comentaba que les interesaba «incluir una serie de ayudas extra para que los que no estén familiarizados tengan un buen primer contacto». Parece un chiste, puesto que es raro no conocer de primera mano a estas alturas cómo funciona un título de LEGO –ya van casi una treintena en la última década–, pero no lo es. Define muy bien a una franquicia de juegos que siempre ha buscado abarcar al mayor público posible y, en esta entrega, pese a no innovar demasiado en mecánicas ni diseño de niveles, lo consigue desbordando carisma y divertimento. ■

7





Tetris Effect

Por Sergio Bustos

Desarrollador Resonair
Editor Enhance Games
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible

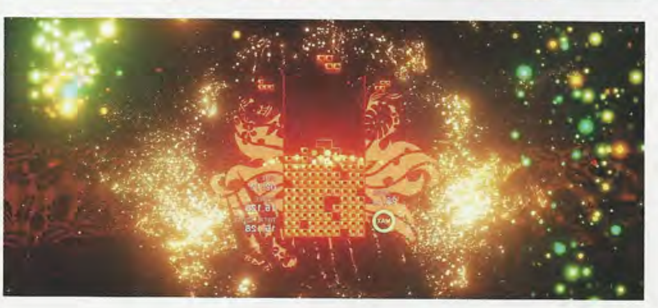
Cuando todo encaja. Esa debe ser, sin duda, la frase perfecta a la hora de definir *Tetris Effect*. El nuevo título del estudio que recientemente nos ha devuelto de forma magistral *Rez* o *Lumines* es toda una oda al clásico de siempre, al videojuego primigenio; a uno de los más influyentes de la historia. Poco pensábamos que podía mejorar un *Tetris*, un puzle tan robusto como siempre y con unas mecánicas tan incontestables que cuesta mirar a otro lado. Pero Tetsuya Mizuguchi ha regresado, y con él, la sinestesia. El apartado jugable y la música se fusionan para dar como resultado una pieza única del videojuego, aderezada por un despliegue visual inmersivo sin realidad virtual, pero absolutamente epatante con el dispositivo en la cabeza.

No es una entelequia, es real. Los más de 30 escenarios que imprimen personalidad a cada fase del modo Viaje ya nos parecían suficientes, pero los modos Efecto, una serie de pruebas muy originales y con su propia configuración y dificultad, le otorgan el picante adicional a la propuesta. Echamos de menos el multijugador, ya que esta experiencia es tan íntima como propicia para compartir, pero nos resulta imposible enfadarnos con un videojuego de tal calado, a pesar de amenazarnos la sensación de frustración cuando no logramos encarar bien la partida por culpa de un determinado –e insoportable– tetrimino (en mi caso, la Z).

Puede que, tras el primer impacto, uno que al cerebro le cuesta procesar, nos acostumbremos y nos metamos de lleno en el juego como reto más que en el trayecto, pero conseguir que ambos vayan de la mano es el mayor logro de este título. Lo que viene después es algo que no tiene parangón, que cuesta definir: una experiencia tan única y a la vez conocida que convierte a *Tetris Effect* en el mejor *Tetris* que hemos jugado nunca. ■

9





VOXEL
No representa



JOSE ALTOZANO «DAYO»

La vida da muchas vueltas y últimamente, lo que viene siendo hace un año, he empezado mi carrera como *streamer* en Twitch. Como corresponde, ya que voy a hacer un análisis de *Red Dead Redemption 2*, qué menos que aprovechar y jugarlo en vivo y en directo, con una audiencia curiosa y partícipe a base de carcajadas cada vez que mi caballo se estampa contra un árbol, que no son pocas. Algo interesante de pillar a un *streamer* en directo es que, además de reírte de sus desgracias, puedes hablar con él, y en efecto interactúo con quienes me ven mientras juego para comentar escenas, situaciones y responder preguntas, dudas o cuestiones de cualquier naturaleza. Las dos más habituales eran, primero, si estaba jugando en una PS4 o una PS4 Pro, cosa que debía ser de suma importancia por algún motivo que se me escapa, y segundo, qué me estaba pareciendo, a veces postulada con una variación de la fórmula «¿es el GOTY de 2018?».

Qué quieres que te diga.

¿Puede?

No he jugado tanto como para atreverme a poner mi mano sobre el fuego y atisbar mis cinco juegos favoritos de este año, menos aún voy a decir cuál es o deja de ser el mejor videojuego de 2018. Y sin embargo, en esta temporada otoñal próxima a los festivos de fin de año, la pregunta pende sobre nuestras cabezas como aquella bola que acabará anunciando 2019. Cae. Pum. Pasamos al año siguiente, pensemos en el nuevo GOTY.

Lo cierto es que nunca se me ha ocurrido pensar realmente en la naturaleza del *Game of the Year*, pero creo que haber visto algunas nominaciones a los Game Awards o simplemente recordar que esa ceremonia existe, ese tuit con el que Geoff Keighley anunciaba primero que «nunca hemos tenido una lista de anuncios como esta. Grandes sorpresas. Franquicias enormes» y solo después a «los nominados que traen el corazón y la pasión al escenario». Me hierve un poco la sangre, me vais a perdonar. La cuestión es que, a pesar de que llevo desde 2014 recapitulando mis juegos favoritos de cada año, no recuerdo haber pensado en el resultado como una lista que llevara al GOTY, sino lo dicho: mis favoritos. Siempre las he construido pensando en la exposición, en esos grandes juegos que por algún motivo no he analizado en el canal pero que merecían un lugar porque, joder, no puedes no jugar a *This War of Mine* o *Quadrilateral Cowboy*.



No tiene sentido decir que aprecias algo mientras descartas en busca de un solo ejemplo

Pero hablamos del GOTY.

Cuanto más me distancio de ciertos aspectos de la cultura del videojuego, más me cansan, y la asociación súbita del GOTY con los Game Awards ha sido un chispazo que me ha dejado temblando. Esa no es una ceremonia que sirva para premiar el trabajo bien hecho o que celebre la grandeza del videojuego; es una feria enmascarada, igual que ha sido siempre. El GOTY, a su vez, no estoy seguro de que sea tanto un reconocimiento de lo mejor de lo mejor de lo mejor, señor, sino una guerra de bandos por ver quién sale vivo. Como aquella carta de *Hearthstone*, «Camorra», echas todos los videojuegos en un pozo y 365 días más tarde vuelves a ver quién sigue respirando.

Hay un ambiente de constante competir y declararse superior en este medio que no le hace ningún favor a nadie. Que si ponen malas notas a un juego porque hay favoritismos hacia esta consola, que si chupaos esta porque nosotros tenemos este a 4K nativos y vosotros «solo» a 1080p reescalado, que si «objetivamente» este juego es el mejor, que si este otro debe tener fallos y la gente lo está sobrevalorando.

Únicamente sirve lo excelente, lo mejor. No hay matices para aquel título que quizá no sea un éxito rotundo pero sí tiene algo que ofrecer. A pesar de que yo no los puntuase bien, recuerdo más a *Lieve Oma* y *Cibele* que a *Pokken Tournament* o al *Tomb Raider* de 2013. Tenían algo que ofrecer, algo nuevo, fresco, especial. Eran una señal de progreso, de que hay movimiento y gente curiosa, nuevas historias por contarse. No creo que todo deba ser un camino hacia la victoria; no ganamos nada porque un juego u otro sea GOTY, ni tampoco porque ellos no tengan y nosotros sí. Seguimos siendo consumidores, aunque se supone que somos amantes de este medio. Apreciamos el videojuego y por eso estamos aquí, ¿verdad? Y hay valor en el extrarradio. No tiene mucho sentido decir que aprecias algo mientras descartas la mayoría en busca de un solo ejemplo, ese gran «éxito». Reconocer el mérito de un juego destacable es una cosa, pero veo el GOTY como si el elegido fuera el único superviviente de una ejecución masiva. Y reducir todo un año a un solo videojuego, pensándolo así, no tiene mucho sentido. ■